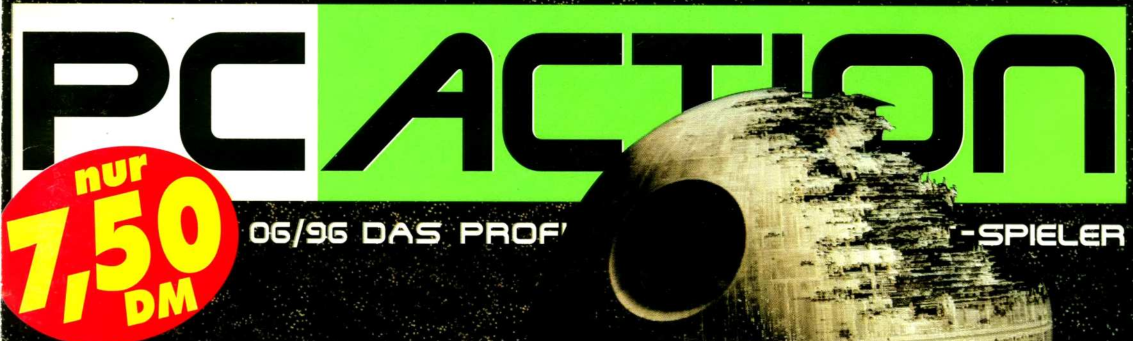
Belgien bfr 159,- Dänemark dkr 30 Griechenland dr 1.300 Italien Lit 8.500 Luxemburg Lfr 159,- Niederlande hfl 8,70 Österreich öS 55,- Schweiz sfr 7,50 Spanien Pts 670 ISSN 9046-6290 B 41045



nur 7,50 DM

Jedi Knight
X-Wing vs. TieFighter
Outlaws, Afterlife

Alles über die neuen Hits von LucasArts

mit CD-ROM

Sollten Sie hier keine CD vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.

Für den Umtausch defekter CDs schicken Sie diese bitte an:

COMPUTEC Verlag
Reklamationen PC ACTION
Am Steinacher Kreuz 22
90 427 Nürnberg

Spieletips zu:
- Conquest of the New World
- Jagged Alliance
- Die Siedler 2
- Zork: Nemesis
- Die Fugger 2

4 394104 507500 06

Exklusiv auf CD-ROM: CHRIS ROBERTS im interaktiven Interview

ELSA Gewinnspiel: 10x MicroLink 28.8TQV ▮ 2x VICTORY 3D 4MB


ZORK
NEMESIS
THE FORBIDDEN LANDS
MIT SENSATIONELLEM 360° RUNDUM-SCROLLING
„ANSCHNALLEN UND DAS STAUNEN EINSTELLEN: DIESES SPIEL SIEHT SO COOL AUS, DASS IHRE KINNLADE MIT TESASTREIFEN BEFESTIGT WERDEN SOLLTE; SIE FÄLLT SONST GARANTIERT HERUNTER. JETZT NEHMEN SIE NOCH DIE BESTEN SOUND-EFFEKTE, DIE ICH JE BEI EINEM SPIEL GEHÖRT HABE, EINE WIRKLICH GENIALE HANDLUNG, DIE SIE BIS ZUM SCHLUSS AN DEN SCREEN FESSELT, UND EINEN BERG KNACKIGER, NEUER, GUT DURCHDACHTER PUZZLES. ZORK NEMESIS SETZT, WIE DAMALS SEINE TEXT-AHNEN, MASSSTÄBE FÜR DAS GENRE."
BORIS SCHNEIDER (PC PLAYER)
IN KÜRZE AUCH KOMPLETT IN DEUTSCH ERHÄLTLICH!
THE FORBIDDEN LANDS
ZORK
NEMESIS
ACTIVISION
ACTIVISION®
Im Exklusiv-Vertrieb von
BOMICO

AUFTAKT...

Im letzten Monat ist wieder einmal die Diskussion zu einem Thema aufgekommen, das eigentlich schon längst abgefrühstückt schien: **die Wertungen von PC-Spielezeitschriften.** Wie soll eine marktgerechte Wertung aussehen, die einerseits deutlich und jeden Monat die Spreu vom Spiele-Weizen trennt und andererseits genau das leistet, wozu ein PC-Magazin in aller Regel von den Lesern gekauft wird, nämlich als **Entscheidungshilfe für den teuren Softwarekauf**? Auch wir haben uns in der Planungsphase natürlich mit diesem Thema auseinandergesetzt und uns für das inzwischen bekannte **PC Action-System mit Prozentwertungen** entschieden. Und das aus gutem Grund, wie wir meinen! Die Prozentzahl unter jedem Test ist das **Ergebnis einer Wertungsdiskussion**, die sich mehr oder weniger intensiv zu jedem Spiel ergibt. Unsere Tests entstehen durch die enge Zusammenarbeit mit freien Redakteuren, die sich, da sie **nicht unter akutem Zeitdruck** stehen, sehr ausgedehnt mit jedem Titel beschäftigen können. Zur gleichen Zeit schaut sich die Kern-Redaktion ebenfalls alle neuen Spiele an und stuft Sie **im jeweiligen Genre (!) in den Gesamtmarkt** ein. Vom freien Redakteur, der natürlich nur Programme unter die Lupe nimmt, die ihm auch liegen, erfolgt dann der erste Wertungsvorschlag, der, wie gesagt, in der Redaktion mitunter recht lebhaft diskutiert wird. Das Ergebnis dieses Prozesses sehen Sie schließlich jeden Monat in der PC Action.

Durch die Prozentwertung können Sie auf einen Blick erkennen, ob ein Spiel für Sie potentiell interessant ist oder gar nicht in Frage kommt. Bei gleichartigen Spielen wie etwa Command & Conquer und Warcraft 2 (es folgen „Z", Y.P.A., G-Nome, Deadlock usw.) sind durch diese Wertung **sehr genaue Abstufungen** möglich. Sie wollen doch schließlich wissen, welches Spiel den Kauf auch lohnt, oder? Um die Entscheidung weiter zu erleichtern, verleihen wir ab sofort besonders spaßigen Programmen das **PC Action Gold**, bei solcherart, im wahrsten Sinne des Wortes, ausgezeichneten Spielen können Sie also ohne zu zögern zugreifen, wenn Ihnen das Genre liegt. Die persönliche Meinung darf natürlich auch nicht zu kurz kommen, sie findet im Kommentar-Kasten ihren Platz. Die detaillierte Produkt-Beschreibung mit allen Features leistet schließlich der Text-Teil, durch dessen Lektüre ein jeder seine persönliche Kaufentscheidung treffen kann. Daß dieses System bei Ihnen gut angekommen ist, wissen wir aus der Leserpost. Um auch künftig Ihren Wünschen gerecht werden zu können, führen wir auf den Seiten 79 und 80 dieser Ausgabe eine Leserbefragung durch. Über eine große Beteiligung Ihrerseits würden wir uns natürlich sehr freuen. Ach ja, auf der Londoner Frühlings-ECTS wurden einige potentielle Sommerhits vorgestellt. Ungeduldige sollten zur Seite 6 blättern.

Viel Spaß beim Lesen wünscht

IHR PC ACTION TEAM!



In letzter Minute

Pünktlich nach Redaktionsschluß eingetroffen:

Normality



Was ist schon normal? Sicherlich nichts bei diesem ausgefallenen und innovativen Adventure. Sie betrachten Ihre Umgebung aus der Ich-Perspektive, wie man das bisher nur von einschlägigen 3D-Action-Shoot ´em Ups kannte. Trotz der flexiblen und damit natürlich komplizierteren Engine ist die Grafikqualität erstaunlich detailliert. Wen interessiert da schon, daß die „Schöne Neue Welt"-Story etwas altbacken wirkt. Der Individualist Kent eckt in dem Polizeistaat überall an und ist den Behörden ein Dorn im Auge. Als Kent müssen Sie versuchen, der skrupellosen Obrigkeit ein Schnippchen zu schlagen.

Elisabeth I.



Als gewiefter Händler oder Freibeuter versuchen Sie in der Renaissance, Karriere zu machen. Dabei gilt es, die englischen Interessen in taktischer, strategischer und wirtschaftlicher Hinsicht gegen die übermächtigen Spanier und ihre Armada durchzusetzen, mit deren Versenkung 1588 das Spiel natürlich endet. Bis dahin sollten Sie Francis Drake überflügelt haben und der erste Berater der Queen sein. Bewaffnen Sie Ihre Schiffe, um in den Seegefechten immer einen kleinen Vorteil zu besitzen. Bauen Sie eigene Manufakturen, damit durch Ihren Seehandel noch mehr Profit abfällt.

Der Planer 2



In die Fortsetzung der Unternehmersimulation haben die Programmierer von Greenwood noch jede Menge neue Features eingebaut. Diesmal geht es nicht mehr nur um ein paar tausend Mäuse, ein riesiges Firmenimperium kann aufgebaut werden, das sich natürlich hauptsächlich auch wieder mit dem Transport beschäftigt. Diesmal kann man seine Niederlassungen und Firmengebäude nicht nur in Deutschland, sondern sogar weltweit etablieren. Neben dem herkömmlichen Speditionsalltag läßt sich auch noch gutes Geld mit dem Autoverleih erwirtschaften. Das ideale Spiel für alle Möchtegern-Selfmade-Millionäre.



SEITE 32 + 94

Conquest of the New World

INTERPLAYS STRATEGIESPIEL UM EROBERUNG UND BESIEDELUNG EINER NEUEN WELT ORIENTIERT SICH NUR THEMATISCH AN SID MEIERS COLONIZATION. IN DER SPIELUMSETZUNG GEWINNT CONQUEST OF THE NEW WORLD DURCH EIN INNOVATIVES TECHNISCHES DESIGN, DEN BLICK FÜR DETAILS UND DURCHDACHTE STRATEGISCHE KOMPONENTEN EIN GANZ EIGENES PROFIL. CONQUEST OF THE NEW WORLD VERBINDET DABEI VIELE ANLEIHEN AUS UNTERSCHIEDLICHEN SPIELEGENRES ZU EINER IMMER SPANNENDEN ENTDECKUNGSREISE IN DIE KOLONIALZEIT. AB SEITE 94 ERFAHREN SIE IN DEN UMFANGREICHEN SPIELETIPS ALLES ÜBER DAS HANDWERKSZEUG EINES ERFOLGREICHEN EROBERERS.

INHALT

SEITE 136

Die Hits von morgen

LUCASARTS, LA GRANDE DAME DER SPIELEINDUSTRIE, BEREITET EIN WAHRES SPIELEFEUERWERK VOR. WIR HABEN DEN DEUTSCHEN PARTNER DER DIGITALEN TRAUMFABRIK BESUCHT UND BEI FUNSOFT/SOFTGOLD NEUES ÜBER DIE SPIELEHITS VON MORGEN ERFAHREN. MIT DF2: JEDI KNIGHT, OUTLAWS, XWING VS. TIE-FIGHTER UND AFTERLIFE HABEN DIE KALIFORNIER WIEDER FÜR JEDEN GESCHMACK ETWAS IM PORTFOLIO.

RUBRIKEN

GEWINNSPIELE

AKTUELL

TESTS

SPIELETIPS

NETZWELT

VORSCHAU



Zu den mit der CD gekennzeichneten Artikeln finden Sie Inhalte auf der Cover CD-ROM.

SEITE 66

Gewinnspiel

HABEN SIE SICH BEREITS AUF DIE SPUREN RIPLEYS IN CENTREGOLDS ABENTEUER DAS RÄTSEL DES MASTER LU BEGEBEN? GUT, DENN JETZT KÖNNEN SIE AN ORT UND STELLE NACHFORSCHEN. GEWINNEN SIE MIT PC ACTION UND CENTREGOLD EINE TRAUM REISE NACH JAKARTA (INDONESIEN) ODER EINEN PENTIUM-PC!

SEITE 94+110

Die Siedler 2 & Die Fugger 2



ZWEI PRODUKTIONEN AUS DEUTSCHEN LANDEN SORGEN DERZEIT FÜR FURORE IN DEN HITPARADEN. WIR HABEN BLUE BYTES SIEDLER 2 UND SUNFLOWERS' FUGGER 2, WIRTSCHAFTSSIMULATIONEN UNTERSCHIEDLICHER COULEUR, AUSFÜHRLICH UNTER DIE LUPE GENOMMEN. HIER ERFAHREN SIE, WIE RICHTIGES PLANEN UND GESCHICKTES TAKTIEREN ZUM GRUNDSTEIN FÜR SCHWUNGHAFTEN HANDEL UND AUSREICHENDE PROFITE WERDEN KÖNNEN.



SEITE 136

Down in the Dumps



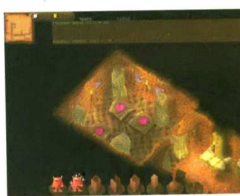
AUF DER LONDONER ECTS HATTEN WIR DIE GELEGENHEIT, EIN EXKLUSIV-INTERVIEW MIT DEN PROGRAMMIERERN DER HAIKU STUDIOS ZU FÜHREN. LESEN SIE, WELCHES ABGEDREHTE ADVENTURE-SCHMANKERL SIE IM AUGUST ERWARTEN WIRD IN UNSEREM AUSFÜHRLICHEN VORSCHAU-BERICHT. ÜBERZEUGEN SIE SICH SELBST VON DER QUALITÄT DER FANTASTISCHEN GRAFIKEN, ERFAHREN SIE ALLES ÜBER DIE WEITEREN FEATURES DES KOMMENDEN GENRE-HIGHLIGHTS!

ECTS 96

EASY LISTENING

„See you at E3 in Los Angeles!" Diesen Satz hörte man auf der Londoner Frühjahrsmesse mit Abstand am häufigsten. Allzu tief wollten sich die Spieleschmieden vor der E3 (Mai) nicht in die Karten gucken lassen - und das, obwohl sich die britische Metropole von Ihrer sonnigsten Seite zeigte. Die zahlenmäßig bescheidenen Highlights, die dann doch gezeigt wurden, hatten es aber richtig in sich und versprechen einen abwechslungsreichen Spielesommer.







OBEN SEHEN SIE EINEN FERTIG DESIGNTEN RAUM VON DUNGEON KEEPER, DEN SIE DANN AUS DER FIRST-PERSON-PERSPEKTIVE (RECHTS) DURCHSTREIFEN KÖNNEN.



VORDENKER PETER MOLYNEUX ZEIGTE UNS DIE FEATURES VON DUNGEON KEEPER.

Dungeon Keeper und mehr

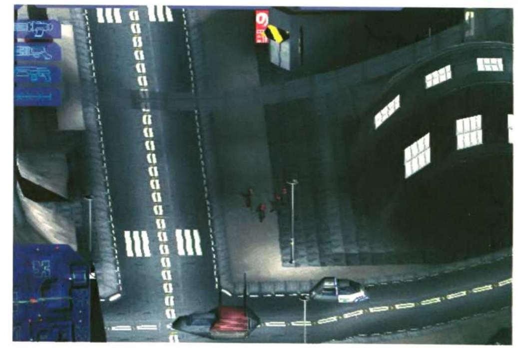
Kein Geringerer als **Bullfrog**-Chef Peter Molyneux persönlich zeigte uns endlich eine spielbare Version des kommenden Quoten-Hits: **Dungeon Keeper**. „Mich interessiert es nicht, an Grafik- und Soundroutinen zu arbeiten, was mich interessiert, ist Gameplay", vermeldete der englische Software-Guru, und genau jenes werden Sie reichlich in Dungeon Keeper vorfinden. Als Verfechter des Bösen müssen Sie ein friedliches Land ins Chaos stürzen. Dazu designen Sie in der ersten Phase des Spieles ein möglichst heimtückisches Labyrinth, in dem Sie einen Schatz verstecken und die abenteuerlichsten Kreaturen zur Bewachung plazieren. Je fieser Ihr Dungeon gebaut wurde und je lohnender der Schatz darin ist, desto mehr Helden werden angelockt, die Ihre Höhle ausräumen möchten. In der zweiten Phase des Spiels betätigen Sie sich deshalb

MESSENOTIZEN

▼ **Gremlin** kündigte neben Euro 96 und Normality die Veröffentlichung von fünf weiteren Titeln für das vierte Quartal 1996 an. Im einzelnen sind dies die Golfsimulation **Actua Golf**, die 3D-Action-Flugsimulationen **HardWar** und **Sandwarriors**, das 3D-Adventure **Realms of the Haunting** und das Strategiespiel **Fragile Allegiance.** ▼ Von **Telstar** dürfen Sie bereits in Kürze die Action-Simulationen **Starfighter 3000** und **Speedrage** erwarten. Mit **Centercourt Tennis** wagt man sich auf Wimbledons heiligen Rasen, einen sehr guten Eindruck hinterließ das Point und Klick-Adventure **Fable.** ▼ Schon nächsten Monat will **Psygnosis** mit **Deadline** ein neues Adventure mit Strategieelementen veröffentlichen, im Herbst warten noch das Grafikadventure **Zombieville** und das Rollenspiel **Sentient.** ▼ Bei **Nova-** →



als Verteidiger Ihres Labyrinthes: Wie bei einem 3D-Action-Spiel durchstreifen Sie in der First-Person-Perspektive Ihre Behausung auf der Suche nach ahnungslosen Abenteurern, denen Sie dann den Garaus bereiten. Dazu stehen zahllose Waffen und Zaubersprüche zur Verfügung. Die 3D-Engine ist auf einem Pentium selbst in der SVGA-Auflösung erschreckend schnell, das Spiel soll nun endlich im Juni erscheinen. Hoffentlich, denn auch die Spiel-Physik besticht: erzeugen Sie beispielsweise mit einem Zauberspruch eine tödliche Gaswolke, können Sie diese mit einem anderen Spruch problemlos durch die Gänge blasen. Ein besonderer Gag wartet am Ende der Einzelspieler-Missionen. Molyneux besorgte sich von Origin die Original-Grafiken und Animationen des berühmten Avatar, der als letzte Instanz des Guten Ihren Dungeon aufzumischen versucht. Eine Fülle an Optionen bietet Bullfrog auch für das Multiplayer-Spiel an. Im Netzwerk können gleich vier Spieler gegeneinander antreten, wobei zahlreiche Kombinationen möglich sind. Jeder Spieler darf seinen eigenen Dungeon erstellen, um sich anschließend auf der Seite des Guten einer Heldengruppe anzuschließen, die in feindlichen Dungeons zu wildern versucht - sehr motivierend! Wohl noch in diesem Jahr soll von Bullfrog **Syndicate Wars** erscheinen, auch von diesem Titel war bereits eine frühe spielbare Version zu sehen. 100 Jahre



MIT IHREN VIER AGENTEN KÖNNEN SIE BEI SYNDICATE WARS DIESMAL GANZE GEBÄUDEKOMPLEXE AUSRADIEREN.





GEGEN DIESE KREATUREN KÄMPFEN SIE IN GENE WARS.

nachdem Sie die Welt von Syndicate von den Rebellen befreit haben, versagen die Gedanken-Kontrollchips in den Köpfen Ihrer Untertanen ihren Dienst und religiöse Fanatiker zetteln Aufstände an. Wie beim ersten Teil des Spiels senden Sie eine Abordnung von vier Agenten in die Krisengebiete, z. T. riesige Städte, die diesmal in einer kompletten 360 Grad-Umgebung präsentiert werden. Alle Gebäude können betreten und - das ist ganz neu - auch völlig zerstört werden, wozu fast 40 verschiedene Waffen zur Verfügung stehen. Bullfrog ließ einen Grafiker acht Monate lang nur Explosionen zeichnen, um den Look des Spiels möglichst spektakulär erscheinen zu lassen. Die ersten bewegten Bilder wiesen phantastische Lightsourcing-Effekte auf, so daß auch Syndicate Wars wieder Maßstäbe setzen dürfte. Weitere Bullfrog-Titel, die aber kaum vor Weihnachten erscheinen werden: **Theme Hospital**, Krankenhaus-Simulation in 3D, in der Sie ein Vorstadt-Hospital zu der medizinischen Vorzeige-Anstalt des ganzen Landes ausbauen; **Creation**, eine Umwelt-Simulation, in der Sie die Aufgabe haben, die bedrohte Tierwelt der Meere innerhalb eines selbstentwickelten Öko-Systems zu retten; **Gene Wars**, Sie betätigen sich als Gentechniker und erschaffen grausame Geschöpfe, um drei kriegstreibende Rassen im Universum zu eliminieren und so für Weltfrieden zu sorgen.

Down in the Dumps

Philips Media präsentierte mit dem abgedrehten Adventure **Down in the Dumps** eines der absoluten Messe-Highlights. Eine Alien-Familie havariert auf der Erde und landet ausgerechnet in einem Müllhaufen. Hier müssen sich die Mini-Aliens nicht nur mit Ungeziefer herumschlagen, sondern auch die Einzelteile ihres Raumschiffs zusammensuchen. Näheres zum Abenteuerspiel von den französischen Entwicklern Haïku entnehmen Sie bitte dem ausführlichen Preview auf Seite 144 dieser Ausgabe. Von **The Quintessential Art of Destruction**, kurz **Q.A.D**, zeigte die Mitte 1995 gegründete Softwareschmiede Crawnberry Source erste Bilder am Philips-Stand. Zum Vorschein kam ein Shoot 'em Up aus der First-Person-Perspektive mit einer wahnsinnig schnellen 3D-Engine in SVGA, auf das Sie sich im Herbst freuen können. Mit Ihrem Raumgleiter fliegen Sie über die Planetenoberfläche, befreien Geiseln, erfüllen kleinere Kurier- und Handelsmissionen. Der Mann hinter **Crawnberry Source** heißt Jon



THEME HOSPITAL - INOFFIZIELLES SEQUEL ZU THEME PARK.



DIE FANTASTISCHE UNTERWASSER-WELT VON CREATION.



MESSENOTIZEN

➔ **Logic** schreiten die Arbeiten an der neuen Grafikengine **Voxel Space 2** voran. Zwischen Herbst und Weihnachten will man mit **Comanche 3**, **Armored Fist 2** und **Dirty Racing** gleich drei neue Spiele auf den Markt bringen. ▼ Über **Softgold** erscheinen im Juni die Spiele **Chaos Overlords** (New World Computing), ein Endzeit-Strategiespiel, und **Greenwoods** Wirtschaftssimulation **Mad TV 2**. ➔



PHILIPS MEDIA WAR AUF DER ECTS VOLL AUF DOWN IN THE DUMPS EINGESTELLT. DER MESSESTAND WURDE WIE EINE RIESIGE MÜLLHALDE GESTALTET.





DOWN IN THE DUMPS: OBEN WIRD DIE GROSSMUTTER DER ALIEN-FAMILIE GERADE IN EIN MONSTER VERWANDELT, RECHTS SEHEN SIE DIE ICONLEISTE MIT INVENTORY AM UNTEREN BILDSCHIRMRAND.



MICHELLE JACOBSEN ZEIGTE UNS EXKLUSIV DIE ERSTE SPIELBARE VERSION VON DOWN IN THE DUMPS, DIE KURZ VOR MESSEENDE AM PHILIPS STAND EINTRAF. OB AUCH DIE ENDVERSION AUF DREI CDS DAHERKOMMT, IST NOCH NICHT KLAR.



DER EINGANG ZUM MESSESTAND VON ID SOFTWARE WURDE SEHR EINDRUCKSVOLL MIT ELEKTRONISCHEN FACKELN AUSGESCHMÜCKT. VON INNEN DRANGEN UNS DIE WEHKLAGEN DER MONSTER AN DIE OHREN. NA DANN - HINEIN INS GRAUEN!



Q.A.D. VON CRAWNBERRY SOURCE ÜBERRASCHTE MIT EINER SCHNELLEN 3D-ENGINE.





ADVENTURE-KOST VON PHILIPS MEDIA: TIME LAPSE (O.) UND SECRET MISSION.

Ritman, ehemals bei Rare Software verantwortlich für Titel wie Donkey Kong Country auf dem Super Nintendo: „Gute Spiele müssen sich entfalten können, bei Crawnberry entwickeln wir zuerst die Technologien, Spielumgebungen und Programmtools. Dann sind wir frei, um unser ganzes Augenmerk auf das Gameplay zu richten." Wir warten gespannt, Jon! Mit zwei weiteren Adventures will Philips sich endgültig in der Riege der großen Spiele-Publisher etablieren. In **Time Lapse** folgen Sie den Spuren eines Archäologie-Professors, entdecken die Kulturen der Ägypter und Mayas und begeben sich auf die Suche nach Atlantis - Indiana Jones läßt grüßen. Bei **Secret Mission** schlüpfen Sie in die Rolle eines Spezialagenten im Osten Asiens. Ihr Ziel wird es sein, eine Rebellion zu verhindern und die amtierende Regierung zu stützen. Beide Titel werden noch in diesem Jahr bei Bomico erscheinen. Den Kelsterbacher Distributor hatte Philips vor der Londoner Messe kurzerhand gekauft.

Quake erwacht

Mit genau dieser Aufschrift war ein Plakat versehen, das quer über die Straße gespannt auf den Knaller von **id Software** verwies. Das Spielprinzip von **Quake** unterscheidet sich kaum von dem seines indizierten Vorgängers: Sie streifen durch finstere Gänge auf der Suche nach dem nächsten Monster. Diese sind bei Quake deutlich intelligenter, zahlreicher und stärker geworden. Designer Jay Wilbur: „Wir haben zugeschaut, wie sich



JAY WILBUR VON ID SOFTWARE HAT SICHTLICH SPASS BEIM MONSTERSCHLACHTEN. ERNEUT DÜRFEN HOBBY-PROGRAMMIERER EIGENE QUAKE-WELTEN DESIGNEN.



EINES DER NETTEN GESCHÖPFE, DENEN SIE IN QUAKE BEGEGNEN WERDEN. DIE MONSTER SIND DEUTLICH INTELLIGENTER GEWORDEN.

MESSENOTIZEN

➜ Über das aktuelle Lineup der Vordenker von **LucasArts** informieren Sie sich bitte in unserem ausführlichen Preview-Artikel ab Seite 136. ▼ **Hasbro Interactive** konvertiert weiter die erfolgreichen Parker-Brettspiele auf den PC. Mit **Flottenmanöver** bannen die Dietzenbacher das berühmte Schiffe versenken auf gleich drei Silberlinge. Umfangreiche Render-Animationen, gepaart mit dem genialen Spielprinzip könnten den Titel im vierten Quartal sogar in die Charts bringen. Gleiches plant man mit den Umsetzungen der Hits **Risiko**, **Cluedo** und **Othello**, die ebenfalls noch vor Weihnachten das digitale Licht der Welt erblicken sollen. ▼ Auch ➜

Ein Millionen-Teile-Puzzle ist für Dich nur eine Fingerübung, das universale Chaos ist für Dich ganz logisch und Sherlock Holmes bist Du immer eine Pfeifenlänge voraus!



und jetzt?

menschliche Spieler im Deathmatch-Modus verhalten, so bewegen sich jetzt auch die Monster." Auf die Spielmusik hat id diesmal verzichtet. „Die meisten Leute wollten die Musik nicht hören und stellten sie ab." Dafür gibt's reichlich düstere Sounds, die wieder für beklemmende Atmosphäre sorgen. Die 3D-Grafiken sind detaillierter geworden, die Monster verpixeln kaum, wenn herangezoomt wird. Riesige Levels wurden extra für Multiplayer-Spiele designt. Wilbur: „Zunächst einmal entwickeln wir das, was uns Spaß macht. Es geht halt nichts über den Kampf Mann gegen Mann, das ist cool." Quake dürfte bald auf einigen Internet-Servern ein Zuhause finden, auf einen Leveleditor müssen Sie diesmal jedoch verzichten. Dennoch wollen die Jungs von id alle relevanten Informationen an programmierlustige Autodidakten herausgeben: „Es ist einfach cool, auf welche Ideen die Leute kommen und wie Sie mit unseren Programmen arbeiten." Quake soll im Juli auf heimischen Rechnern für Panik sorgen. It's cool, man!

Flying Corps

In die Zeit des Ersten Weltkriegs versetzt Sie **Flying Corps**, eine Flugsimulation, die von den Spezialisten von **Rowan Software** (Dawn Patrol) für **Empire** entwickelt wird. Sie haben die Wahl zwischen vier verschiedenen, historisch realen Kampagnen und treffen auf Fliegerasse wie Baron von Richthofen oder Eddie Rickenbacker. Für welche Seite Sie fliegen, entscheiden Sie selbst, zur Auswahl stehen sechs verschiedene Flugzeuge, jedes mit einem eigenen Cockpit und natürlich unterschiedlichen Flugeigenschaften versehen. Sind Sie stolzer Besitzer eines Pentiums, können Sie die Dogfights in einer Auflösung von 640x480 Bildpunkten genießen und werden mit ultra-realistischen Landschaften verwöhnt. Rowan benutzte Originalkarten aus dem Ersten Weltkrieg, Satelliten-Bilder und eigene Fotographien, um die französischen Landschaften lebensnah in die elektronischen Kisten zu bannen. In die Luft gehen können Sie wahrscheinlich ab Oktober. Für Strategie-Fans setzt Empire seine Battleground-Reihe fort. Im nächsten Monat soll **Battleground: Gettysburg** erscheinen, danach folgen **Battleground: Waterloo** (Juli) und **Battleground: Shiloh** (Herbst). Für Juni wurde übrigens auch eine Windows95-Version des Mega-Flippers **Pro Pinball** angekündigt.



BEI SO VIEL GETÜMMEL IM LUFTRAUM VERLANGT AUCH FLYING CORPS IHREM RECHNER HÖCHSTLEISTUNGEN AB!

Sportives

Für Sport-Fans ist dieses Jahr ein besonderes, stehen doch mit den Olympischen Spielen und der Fußball-Europameisterschaft gleich zwei Top-Ereignisse ins Haus. Schon immer nahm man sich bei den Softwarehäusern gern dieses Themas an, selten jedoch kam dabei so viel Vielversprechendes heraus. Mit **Adidas Power Soccer** von **Psygnosis** (Juni), **Olympic Soccer** von **U.S. Gold** (Juli), **Euro 96** von **Gremlin** (Juni) und **Complete Onside Soccer** (Juli) von **Telstar** streiten gleich vier Fußballspiele um die europäische Software-Krone. Bei allen vier Simulationen legte man den Entwicklungsschwerpunkt auf das Gameplay, was wir beim Probespielen begeistert feststellen konnten. Bei Gremlins Euro 96 handelt es sich um eine stark verbesserte Versionen von Ran Soccer, das Paßspiel wurde verfeinert, die Kameraperspektiven überarbeitet und der oft kritisierte Torwart auf internationales Niveau gebracht. Adidas Power Soccer ist eine PlayStation-Umsetzung, die sich neben der intuitiven Steuerung vor allem durch grafische Effekte und spielerische Feinheiten wie Hackentricks, Fallrückzieher und Flugkopfbälle auszeichnet. Auch bei Olympic Soccer überzeugt die Spielbarkeit, die Grafiken fallen



STIMMUNGSVOLLE ZWISCHENSEQUENZEN LÄUTEN BEI FLYING CORPS DIE MISSIONSBESCHREIBUNGEN EIN.



FÜR DIE DISZIPLINEN VON DALEY THOMPSONS WORLD CLASS DECATHLON SETZTE MAN MOTION CAPTURING VERFAHREN EIN.

MESSENOTIZEN

➜ bei **7th Level** hat man die hervorragenden Absatzchancen von 3D-Echtzeit-Strategicals erkannt. Im August will man mit **G-Nome Dominion** in diese Lücke stoßen und hat nach dem ersten Eindruck einen starken Titel in der Hinterhand. Die Tradition herausragender Comic-Adventures soll **Ace Ventura** (Herbst) aufrechterhalten, mit **Return to Krondor** wird vor Weihnachten zudem das erfolgreiche Rollenspiel fortgesetzt.

▼ **Blizzard Entertainment** will zu Weihnachten mit **Starcraft** ein Science Fiction-Strategiespiel veröffentlichen. Natürlich soll das Spiel wieder in Echtzeit ablaufen und über Multiplayer-Möglichkeiten verfügen. Kurz vor der Vollen- ➜

Das größte Rätsel Deines Lebens



PC PLAYER 1/96
GESAMTWERTUNG 80%
"Knackige Rätsel und gute Grafik"

PC GAMES 12/95
SPIELSPASS 90%
Spiel des Monats

POWER PLAY 1/96
SPIELSPASS 87%
Einfach Brillant

DAS RÄTSEL DES MASTER LU

Deutsche Version als PC CD-ROM ab sofort erhältlich









SANCTUARY WOODS

CENTRE GOLD










FUSSBALL OHNE ENDE: OLYMPIC SOCCER (OBEN LINKS,), EURO 96 (OBEN RECHTS), ADIDAS POWER SOCCER (UNTEN LINKS) UND ONSIDE SOCCER (UNTEN RECHTS).

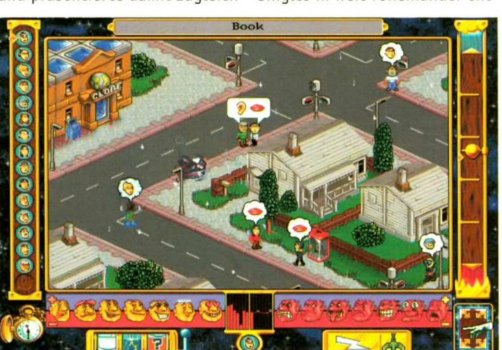
gegenüber der Konkurrenz leicht ab, dafür lassen sich in Sekundenschnelle herrliche Kombinationen ausführen. Telstars Onside Soccer hebt sich durch umfangreiche Managementfunktionen von der Konkurrenz ab. Mal sehen, ob die Titel das Zeug dazu haben, dem bisherigen Tabellenersten FIFA Soccer den Rang streitig zu machen. Mit dem Thema Olympia setzen sich die Titel **Olympic Games** von **U.S. Gold** und **Daley Thompsons' World Class Decathlon** von **Interactive Magic** auseinander. Bei beiden Titeln warten zehn Disziplinen, wobei sich Decathlon, wie Lizenzgeber und Zehnkampf-Olympiasieger Daley schon vermuten läßt, mit dem Zehnkampf beschäftigt und einen Trainer-Modus integriert hat. Für die Disziplinen wurde beiderseits mit Motion Capturing in 3D gearbeitet, was für optische Leckerbissen sorgt. Die Steuerung wurde jeweils sehr intuitiv gelöst. Joystick-Rütteleien wie zu C64-Zeiten gehören Gott sei Dank sowieso längst der Vergangenheit an. Im August fällt für beide Titel der Startschuß.

Citizens

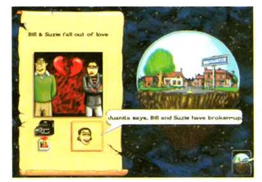
MicroProse hatte mit **Citizens** einen potentiellen Hit im Gepäck und präsentierte damit zugleich eine Messeüberraschung. Als Stellvertreter für Gott, der ja auch einmal in den wohlverdienten Urlaub gehen muß, übernehmen Sie die Überwachung eines kleinen Städtchens. In kleinen Quests müssen Sie z. B. dafür sorgen, daß sich ein Liebespärchen findet, obwohl beide Singles in weit voneinander entfernten Stadtteilen ihr Dasein fristen. Die Steuerung des Geschehens geschieht über Icons, die Grafiken erinnern stark an Theme Park und schon nach wenigen Spielminuten entwickelt Citizens einen unvergleichlichen Charme. Bereits im Juni können Sie sich um Ihr eigenes Städtchen kümmern. Ebenfalls in Kürze dürfen Sie die Umsetzung des Trading Card-Spiels **Magic The Gathering** erwarten.

Warner auf der Überholspur

Einen starken Messeauftritt verbuchte **Warner Interactive**. Das lag nicht zuletzt an der Präsentation von Warners erstem deutschen Programmierteam. **Terra Tools**, nicht umsonst in der Nähe der deutschen Filmhauptstadt Babelsberg ansässig, zeigte mit **Your Personal Armok**, kurz **Y.P.A.**, eine Mischung aus Strategical und Actionspiel. Besonders die schnelle SVGA-3D-Engine, eine Eigenentwicklung, beeindruckte und braucht den internationalen Vergleich nicht zu scheuen. Die Geschwindigkeit dieser Engine will man auch für das Action-Rennspiel **The Race** (Arbeitstitel, beide Herbst) nutzen, das unter anderem morphende Rennstrecken zu bieten hat. **Deadlock**



CITIZENS VON MICROPROSE: ALS URLAUBSVERTRETUNG FÜR GOTT WACHEN SIE ÜBER DIE BÜRGER EINER KLEINSTADT.



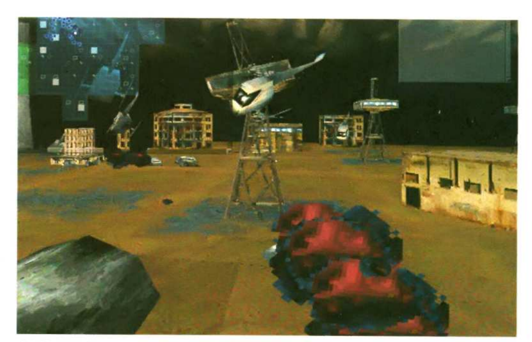


MAGIC THE GATHERING: TRADING CARDS DIGITAL!

MESSENOTIZEN

➜ dung stehen bereits **Diablo** (siehe Seite 143), die Weltall-Simulation **Pax Imperia 2** und die **Mission-CD zu WarCraft 2**, mit 30 neuen Missionen und neuen Zwischensequenzen. ▼ **Deathtrap Dungeon** heißt die Umsetzung des gleichnamigen Romans von Ian Livingstone, die von **Domark** im Herbst erwartet wird. 16 riesige Levels, 55 verschiedene Charaktere und Multiplayer-Optionen verpackt in ein 3D-Action-Spektakel. ▼ **Attic** zeigte eine fast fertige Version des Rollenspiels **DSA 3-Schatten über Riva**. Die 3D-Engine kann locker dem internationalen Vergleich standhalten, Animationen und Story lassen Großes erwarten. Bis Juli ➜







MIT Y.P.A. (OBEN), EINER MISCHUNG AUS COMMAND & CONQUER, CIVILIZATION UND DEM ULTRASCHNELLEN RENNSPIEL THE RACE (RECHTS), HABEN TERRA TOOLS BEI WARNER ZWEI HEISSE EISEN IM FEUER.



DEADLOCK VON ACCOLADE, C&C MEETS CIV, PART TWO. DAS SPIEL MACHTE BEREITS EINEN SEHR KOMPLETTEN EINDRUCK.

von **Accolade** erinnert ein wenig an Ascendancy. Sie betätigen sich als Weltall-Kolonist, bauen Ihre Basen aus, treiben Handel, führen Kriege und knüpfen diplomatische Beziehungen. Gleich sechs Spieler dürfen ab Juni auch via Internet ihr Können beweisen. Gleich 24 verschiedene Rassen beharken sich im von vielen lang erwarteten **Star Control 3** (Accolade, August), das im Vergleich zu seinen erfolgreichen Vorgängern technisch deutlich aufgebohrt wurde und wiederum stundenlangen Strategiespaß garantieren sollte. Eine endlich lauffähige Version von **„Z"** entdeckten wir auch bei Warner. Das Spiel soll nun endgültig im Juli erscheinen. Ebenfalls demnächst verfügbar: **Safecracker**, ein Adventure im Myst-Stil mit unzähligen hochwertigen Render-Grafiken, **Return Fire**, ein Action-Strategiespiel, und **M.I.A.**, eine moderne Luftkampf-Simulation.

Tomb Raider

Ein Action-Adventure besonderer Güte hatte **Core Design** in petto (siehe rechts): In **Tomb Raider** schlüpfen Sie in die Rolle der Lara Croft und durchstreifen riesige 3D-Welten, die von gefährlichen Kreaturen bewohnt werden. Die ersten bewegten Bilder sahen wirklich umwerfend aus. Nicht nur, daß sich die Heldin sehr geschmeidig durch die SVGA-Welten bewegt, zahllose begeisternde Lichteffekte sorgen dafür, daß sich der Spieler einer eigenen Welt zugehörig fühlt, ein Gefühl, das nur wenige Titel noch vermitteln können. In der Endversion werden wahrscheinlich rund 20 Höhlensysteme zur Erkundung bereitstehen. Sollten die Puzzles auch nur annähernd die Qualität halten, die die Grafiken versprechen, können Sie sich im Herbst auf einen weiteren Top-Titel (erscheint bei Centre-Gold) freuen.

Christian Bigge





DIE LICHTEFFEKTE IN TOMB RAIDER SIND ATEMBERAUBEND. DIE LEVEL BESTEHEN IMMER AUS VERSCHIEDENEN EBENEN.

MESSENOTIZEN

➜ müssen Sie sich noch gedulden. Das nächste Projekt von Attic wird **Herrscher der Meere** sein, eine Kombination aus Strategiespiel und Wirtschaftssimulation, die vor Weihnachten auf den Markt kommen soll. ▼ **21st Century** plant neben einem **Pinball Construction Kit** die Veröffentlichung der WiSim **Flughafen Manager**. Das Adventure **Synnergist** steht kurz vor der Vollendung. ▼ In den Läden dürfen Sie auch bald **Sampras Extreme Tennis erwarten**. Als Erscheinungstermin gibt **Codemasters** den Juni an. ▼ Der Cyber-Krimi **Sato City** erscheint bei den **Merit Studios** im Herbst dieses Jahres. ▼

Füttern nicht vergessen

Um den monotonen Arbeitsalltag zu versüßen, hat sich **Mindscape** ein nettes Produkt für Ihren Desktop ausgedacht. Mit **Dogz** läßt sich eine Welpe nach Wahl im Computer großziehen. Dem treuen Vierbeiner kann man allerlei Tricks beibringen, er macht Männchen, schlägt Saltos, rollt sich über den Boden usw. In Echtzeit wächst er aus und lernt auch dazu. Dogz fungiert auf Wunsch auch als Screensaver, nur Füttern sollte man nicht vergessen. Die Pelztiere dürften schon bei Ihrem Händler auf ein neues Herrchen warten.

Infos: Mindscape, Zeppelinstraße 321, 45470 Mülheim/Ruhr



BALLSPIELEN MAG DER KLEINE BESONDERS GERN.

AUSGEFALLENE MUSIKVIDEOS SIEHT MAN BEI MEDIABAND.

Zweierlei Multimedia

Die **Grolier Multimedia Encyclopedia 1996** soll noch diesen April erscheinen. In dem umfangreichen Nachschlagewerk werden 33.000 Begriffe erläutert, fast jeder vierte mit Foto. Auch 5.000 historische Begebenheiten lassen sich abfragen, und durch die 800 Landkarten wäre das Paket wohl perfekt. Zeitgleich kommt **Meet MediaBand** auf den Markt, ein Musitainment-Produkt. Klänge aus den unterschiedlichsten Richtungen sind hier fetzig untermalt und in Szene gesetzt. Interaktive Eingriffe sind außerdem auch noch möglich.

Infos: Bomico, Am Südpark 12, 65451 Kelsterbach

DIE ENCYCLOPEDIA BEFASST SICH NICHT NUR MIT ELEKTRONISCHER UNTERHALTUNG.

Wormfodder

Mit der **Worms Reinforcements**-Zusatz-CD lassen sich Ihre Kriegswürmer neu bewaffnet auf weitere Missionen schicken. Dazu kommen andere Audio-Tracks, neue Spieloptionen und sogar die Spiel-Engine wurde perfektioniert. Kreative Wurmzüchter können außerdem eigene Landschaften zeichnen, Sprachsamples aufnehmen und anschließend integrieren. Das Originalspiel wird selbstverständlich benötigt, um die Würmer zum Krabbeln zu bringen.

Infos: Bomico, Am Südpark 12, 65451 Kelsterbach



DIE WÜRMER AUF DEM VORMARSCH, JETZT GEHTS RUND.

Die Gitarrenlehrerin

Ein Musikinstrument zu erlernen ist nicht nur eine zeitaufwendige, sondern meist auch eine kostspielige Angelegenheit. Durch **Guitar Hits** können Sie nun anhand von ausgewählten Liedern anerkannter Gitarristen, wie zum Beispiel Jimmy Hendrix, mit der Klampfe üben. Der Song wird einem dabei mit Noten vorgespielt, die dazu nötigen Fingerbewegungen sind links oben eingeblendet. Mittlerweile müßte **Guitar Hits** schon erhältlich sein.

Infos: Ubi Soft, Aktienstraße 62, 45473 Mülheim/Ruhr



WIE DIE VERSCHIEDENEN GRIFFE GEHEN, WIRD EINEM VORGEFÜHRT.

Telesimulation

Wer erinnert sich nicht mehr an das bange Warten auf die Einschaltquoten bei der 13. Wiederholung von „Der Blob"? Die Rede ist natürlich von **Mad TV**. Greenwood schickt sich jetzt an, den zweiten Teil des amüsanten, aber auch anspruchsvollen Strategiespiels zu veröffentlichen. Schönere Grafiken und Spitzensound sollen das neue Werk auszeichnen. Sobald wir eine testfähige Version erhalten, werden Sie natürlich darüber umgehend informiert.

Infos: Greenwood Entertainment, Glockengarten 1, 44803 Bochum



WIE DAS SPIEL, SO AUCH DIE GRAFIKEN, EBEN ZIEMLICH VERRÜCKT.

Endzeit abgespaced

In **BLAM! Machinehead** kommen wieder 3D-Action-Freunde auf ihre Kosten. Im Stil von Terra Nova soll gegen den Machinehead-Virus vorgegangen werden, der schon die halbe Welt entvölkert hat. Zahlreiche stimmungsvolle Mission-Briefings vermitteln das passende Endzeitfeeling, während es in den Action-Sequenzen ordentlich zur Sache geht. Das vielversprechende Spektakel dürfte in etwa bis Juli auch auf Ihrem Bildschirm explodieren.

Infos: Centre Gold, Neuer Pferdemarkt 1, 20359 Hamburg



VON DIESEM HELIKOPTER IST NUR DER ROTOR ÜBRIG.

Die Gewinner des **Software 2000 Gewinnspiels**: Ilona Hofmann, 91257 Pegnitz: den Pentium100; Stefan Sommer, 65549 Limburg: die Soundkarte; Tobias Herzog, 08340 Schwarzenberg: die Uhr; Mustafa Ünlüer, 59507 Lüdenscheid und Ruth Schaldach, 40625 D.-Dorf: je ein Überraschungspaket.



News Splitter

◆ Neu bei **Topware: PC Tools** für Windows/Win95 und seine DOS-Variante **PC Tools Pro** sind ab sofort für ca. 50,- DM erhältlich. Mit **D-Mail** (ca. 30,- DM) können Sie an Handy-Besitzer Nachrichten per Modem verschicken. Das komplette Win95-Paket **Megastorm** (ca. 40,- DM) wartet mit über 550 Anwender- und Dienstprogrammen sowie Spielen auf. Eigene Kostenkalkulation für Ihren PKW wird mit **BV Win-KFZ** extrem einfach (Windows, Win95, DOS; ca. 30,- DM). **CD-Man**, das kreative Nachvertonungsstudio für Ihre Audio-CDs für ca. 50,- DM. Der weltbekannte Zeichentrickfilm **Pinocchio und seine Freunde** ist mit jedem CD-i Player oder PC mit passender Software abspielbar (ca. 20,- DM). **Sprachen lernen in 90 Tagen** wurde um Italienisch, Latein und Deutsch erweitert, jedes für ca. 20,- DM erhältlich. ◆ Von **CDV** jetzt im Handel: **Ikarus Translator PRO Vollversion** übersetzt die sieben wichtigsten europäischen Sprachen, dient als Textverarbeitungsprogramm und Datenbanksteuerung (ca. 50,- DM). **Astronomie PUR!** bietet mehr als 75 Shareware-Programme über die unendlichen Weiten (ca. 20,- DM). **CAD PUR!** bringt zahlreiche Shareware-Versionen anerkannter Konstruktions- und Zeichenprogramme (ca. 20,- DM). Ihre Kenntnisse in Naturwissenschaften, Geographie, Geschichte und vielen anderen Bereichen können Sie jetzt mit **Wissen PUR!** aufbessern (ca. 20,- DM). Auch diesen Monat stellt die **Monats CD April 1996** wieder interessante Shareware-Versionen vor (ca. 30,- DM). ◆ **Warner Interactive** kündigte **Return Fire**, ein 3D-(Multiplayer)-Strategiespiel für Mai an, das in einigen Features sogar C&C überlegen ist (ca. 95,- DM). ◆ **Rauser Advertainment** stellt sein neuestes Produkt, einen interaktiven Krimi auf CD-ROM, vor: **Free Spirit** ist in Ihrer Volksbank/Raiffeisenbank für nur 8,- DM zu haben. ◆ Zu Technostar **Scooters** Klängen können Techno-Freaks von **Virgin** jetzt gegen Bandmitglieder **Manic Karts** um die Wette fahren; dazu gibt es multimediale Infos über die Band (ca. 40,- DM).

PC ACTION

Unser Service



➡ **Abonnement-Betreuung**
Für Abo-Bestellungen und Fragen zum Abonnement. **Nicht bei technischen oder Tips & Tricks-Fragen.**
09 11 - 5 32 51 79

➡ **E-Mail Redaktion**
Christian Bigge:
cnbigge@pcaction.de
Christian Müller:
cnmueller@pcaction.de

➡ **Internet-Homepage**
http://www.pcaction.de

➡ **Leserbriefe**
Computec Verlag
PC Action Leserbriefe
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg
siehe auch E-Mail

➡ **Leserservice**
Computec Verlag
Leserservice
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

➡ **PC Action CD-ROM**
siehe Reklamationen

➡ **Programmeinsendungen**
Computec Verlag
PC Action Software
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

➡ **Reklamationen**
Astat Media GmbH
Am Steinacher Kreuz 22
90427 Nürnberg

➡ **Reklamationshotline**
Mo. - Fr. 14 - 18 Uhr
09 11 - 30 50 30

➡ **Tips & Tricks**
Computec Verlag
PC Action T&T
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg
oder per E-Mail

Mars-Mission



IN GERENDERTER UMGEBUNG SUCHEN SIE DIE MARSARCHIVE.

Nach einer bekannten Roman-Vorlage des SF-Autors Ray Bradbury (Fahrenheit 451) entsteht derzeit bei **Viacom New Media** ein neues **Adventure-Spiel** mit dem Titel **„The Martian Chronicles"**. In einer komplett gerenderten **SVGA**-Umgebung begibt sich der Spieler auf die Suche nach den Zeugnissen einer verschollenen Kultur auf dem roten Planeten. Als sich die Gerüchte über **gesichtete Marsianer und ein machtvolles marsianisches Artefakt** verdichten, scheinen Fiktion und Wirklichkeit zu verschwimmen. Letzlich können nur die verlorenen Archive der Marsianer Gewißheit bringen. Sie zu finden ist Ihre vorrangige Aufgabe. Die noch in diesem Monat erscheinende CD-ROM verfügt über eine **Internet-Hyperlink-Option** zu einer Tips-Homepage und einen **Multimediateil**, der ein Exklusiv-Interview mit Bradbury beinhaltet.

Info: Viacom New Media, Stützeläckerweg 12-15, 60489 Frankfurt/M.

Shannara: Deutsche Version



MIT VIEL AUFWAND EINGEDEUTSCHT: LEGENDS FANTASY-ADVENTURE SHANNARA.

Legends Fantasy-Adventure Shannara wurde in den letzten Monaten einer **kompletten Synchronisation** unterzogen. **Zwei Wochen Studio, mehr als 20 Sprecher und 200.000 Wörter**, die übersetzt werden mußten, zeigen welchen Aufwand man bei Virgin Interactive Entertainment in Hamburg in das Projekt gesteckt hat. Für die deutsche Version wurde zudem der **Parser**, der zur Textein- und Ausgabe während des Spiels dient, **komplett neu programmiert**. Alle, die sich das textintensive SVGA-Adventure in der englischen Fassung nicht antun wollten, dürfen sich jetzt ohne Verständnisprobleme oder Wörterbuch-Studium auf drei Stunden Sprachausgabe sowie spannenden und anspruchsvollen Abenteuerspaß freuen.

Info: Virgin Interactive Entertainment, Borselstraße 16b, 22765 Hamburg

Pinball Wizard



DIE ROCKOPER TOMMY ALS INTERAKTIVES ADVENTURE.

Zu der Zeit, als aufgemotzte Motorroller das Straßenbild bestimmten und der Traum von der Eroberung des Weltalls in den Köpfen der Menschen herumspukte, war die Musik einer Band in der jungen Generation besonders angesagt: **The Who**. Die Jungs um Pete Townsend und Roger Daltrey begeisterten aber nicht nur auf ihren Konzerten, sondern spendierten 1975 auch dem Ken Russel-Film Tommy Titelsong und Soundtrack. 1993 folgte mit viel TamTam das gleichnamige Broadway-Musical, vom inzwischen betagteren Who-Leader selbst inszeniert. Von **Interplay** gibt es zu den Abenteuern des „Pinball Wizard" jetzt die CD-ROM **Tommy - The Interactive Adventure** mit Videos, Clips und natürlich der Musik der legendären Gruppe. Die CD erscheint bei Interplay und soll DM 99,90 kosten.

Info: Acclaim, Fürstenfeldstr. 9, 80331 München.

Sega: Exklusive PC-Spiele



ZUSAMMEN MIT DAYTONA USA DÜRFTE AUCH BALD SEGAS AUSNAHME-RENNSPIEL SEGA RALLY OHNE JEGLICHE ZUSATZ-HARDWARE AUF JEDEM WINDOWS 95-PC ZU SPIELEN SEIN.

Der japanische Videospielehersteller machte unlängst mit der Einrichtung der PC-Spiele-Division **SEGA PC** auf sich aufmerksam. Alsbald folgten mit Comix Zone, Ecco the Dolphin und Tomcat Alley die ersten 16Bit-Umsetzungen von MegaDrive und MegaCD. Zu dieser Ausgabe überraschte Sega mit der tollen Win95-Umsetzung des Saturn-Kampfspiels Virtua Fighter Remix (siehe Seite 142). Kurz vor Redaktionsschluß erreichte uns ein offizielles Statement des Sega Europe Chefs Malcolm Miller, in dem der Brite die **exklusive Entwicklung von PC-Spielen** in Aussicht stellt: „Es mag Bereiche geben, für die Sega spezielle PC-Software entwickelt, und wir untersuchen genau wo diese liegen könnten." Bevor allerdings Sega-Spiele zuerst für die PC-Plattform veröffentlicht werden, wird Sega weiterhin Win95-Versionen der erfolgreichen Saturn-Titel umsetzen. Hier gab Miller die beiden **PC-CD-ROM-Titel Daytona USA** und **Sega Rally** bekannt. Führt man sich die Performance der VFR-Konvertierung vor Augen, könnten die beiden erstklassigen Rennspiele schon zu Weihnachten in den Softwareregalen stehen.

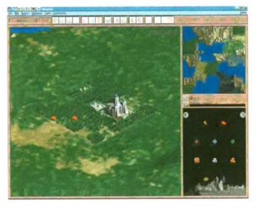
Info: Sega Gesellschaft für Videospiele mbH, Hans-Henny-Jahnn-Weg 53, 22085 Hamburg

Strategie im Internet

Mit **Deadlock** erscheint unter der Federführung von Warner Interactive ein neues **SVGA-Kolonisationsspiel** von Accolade. Als Anführer einer Bevölkerungsgruppe (Menschen, div. Aliens) nehmen Sie am Wettstreit um die Besiedelung und Unterwerfung eines Planeten teil. Die Werkzeuge für Ihren Sieg sind dabei sowohl ökonomischer als auch militärischer Art. Dazu müssen Terrain und gegnerisches Verhalten genau erkundet oder sinnvolle Allianzen geschlossen werden. Ein richtiges **Ressourcenmanagement** ermöglicht auch das schnelle Vorantreiben der **technologischen Entwicklungen**. Der Clou bei dieser Mischung aus militärischem Strategiespiel und Wirtschaftsimulation unter Windows könnte der angekündigte **Mehrspieler-Modus** werden. Bis zu sechs Spieler können sich im **Netzwerk** oder sogar per **Internet** an dem Wettlauf um Bodenschätze und strategische Stellungen beteiligen.

Deadlock soll im **September** komplett in Deutsch erscheinen.

Info: Warner Interactive Entertainment, Lachnerstraße 2, 22083 Hamburg

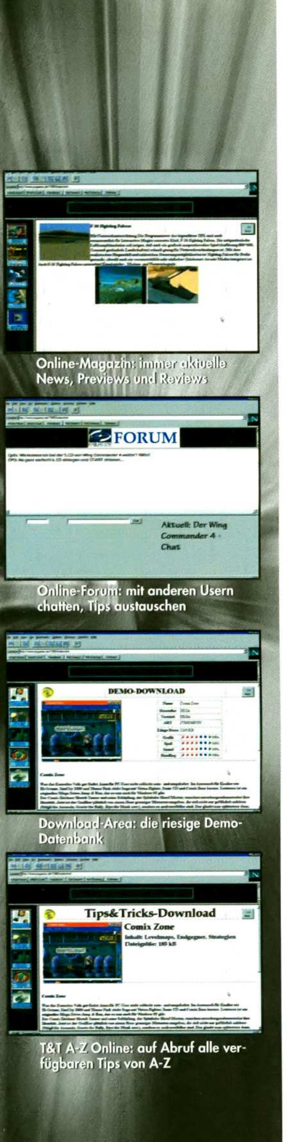


DER DEADLOCK-BILDSCHIRM: LINKS DAS AKTIONSFENSTER, RECHTS OBEN DIE KARTE, RECHTS UNTEN DIE RESSOURCEN.


Internet

PC ACTION Online

http://www.pcaction.de


Online-Magazin: immer aktuelle News, Previews und Reviews

Online-Forum: mit anderen Usern chatten, Tips austauschen

Download-Area: die riesige Demo-Datenbank

T&T A-Z Online: auf Abruf alle verfügbaren Tips von A-Z

Das Online-Magazin

Hier finden Sie News, Previews und Reviews zu den brandaktuellen Spielen - oft schon mehrere Tage, bevor PC ACTION im Handel erscheint. Die neuesten Screenshots, Hintergrund-Informationen und Tests - mit PC ACTION online sind Sie täglich up-to-date.

Das Online-Forum

Im Online-Forum chatten Sie mit Rainer, holen sich Tips&Tricks von anderen Usern, besuchen das „Multiplayer´s Inn", um Modem-Spielgegner zu finden, nehmen an Competitions teil oder unterhalten sich direkt mit den Spieleherstellern.

Download-Area

Sie wollen die neuesten Demos, Bugfixes oder Updates? Sie suchen zusätzliche Levels, Cheats oder Erweiterungen zu Spielen? In der „Download-Area" gibt es alles, übersichtlich sortiert und sofort abrufbereit.

T&T A-Z Online

In unserer Tips&Tricks-Datenbank finden Sie Kurztips, Cheats und Komplettlösungen zu allen aktuellen Spielen und zu Spieleklassikern. Wenn Sie zukünftig in einem Rollenspiel, einem Adventure, einer Simulation oder einem Action-Spiel nicht weiterkommen, über PC ACTION online haben Sie die Lösung in Sekunden.

Action Park*

Über diesen Premium-Dienst bieten wir Ihnen echte Multiplayer-Spiele - online. Ob Sie mit bis zu 50 anderen Spielern um die Fußballmeisterschaft kämpfen, mit Dutzenden von Rittern, Elfen oder Zauberern in Dungeons steigen oder live an der Börse spekulieren - mit PC ACTION online erleben Sie Spielen anders. Aufregender. Interessanter. Interaktiver. Und jeden Monat kommen neue Spiele dazu!

* zum Start von PC ACTION online sind noch nicht alle Spiele verfügbar

PC ACTION online - die ganze Welt der PC-Spiele - kostenlos!

T-Online

Ihr Internet-Zugang - bundesweit zum Citytarif

PC ACTION bietet Ihnen jetzt in Zusammenarbeit mit 1&1 Direkt GmbH den Internet-Zugang zum Ortstarif. Schon über 1.000.000 User nutzen T-Online, den Online-Dienst, der einfach alles kann: Internet, Btx, Btx plus und eMail.

Mit T-Online erhalten Sie Zugang zu PC ACTION online und allen anderen Internet-Angeboten. Homebanking mit Btx und der bundesweite Zugang zum günstigen Citytarif - auch per ISDN- sind dabei das starke Plus gegenüber anderen Online-Diensten.

Unser Angebot:

Ihr Internet-Zugang - der Weg zu PC ACTION Online!





Jetzt bestellen!



Ihr Dankeschön: Ein Online-Paket zum Einstieg bei T-Online - gratis!

Online-Paket

- **„Netscape-Navigator"** für den schnellen Internet-Zugang
- **„T-Online-Decoder"** für Btx und Btx plus
- **„Intern@t Guide"** - alles über das globale Netz, die wichtigsten Dienste u.v.m.
- **„PC ACTION Pack"** - drei starke Spiele auf CD-ROM

Zusätzlich übernimmt 1&1 für Sie die Zugangskosten zu T-Online, die normalerweise einmalig DM 50,- betragen.

Die Kosten von T-Online sind das überzeugendste Argument:

Grundentgelt pro Monat: nur DM 8,-

T-Online-Zeittakt
täglich*) von 18.00 - 8.00 Uhr
2 Pfennige pro Minute
*) auch an Wochenenden und Feiertagen!

T-Online-Zeittakt
werktags von 8.00 - 18.00 Uhr
6 Pfennige pro Minute

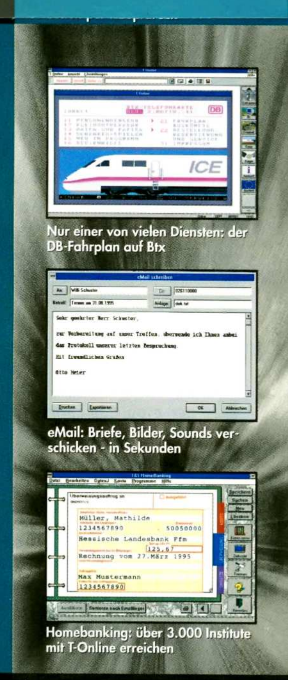
Sensationell günstig ist auch die Nutzung: nur mit T-Online können Sie sich bundesweit zum Citytarif einwählen!
Keine Zusatzkosten für eMail, für Internet nur zusätzlich 5 Pfennige pro Minute! Bei Btx plus erhöht sich der angeg. Zeittakt um 7 Pfennige pro Minute.

So einfach ist Ihr Zugang zu T-Online:

1. Heute anmelden, schon in wenigen Tagen erhalten Sie Ihr Online-Paket.

2. Einfache Installation! In der beigefügten Installationsanleitung wird einfach, Schritt für Schritt erklärt, wie´s geht - **eine Sache von Minuten!**

3. Ihre persönliche Zugangskennung erhalten Sie innerhalb weniger Tage per Einschreiben von der Deutschen Telekom.



Nur einer von vielen Diensten: der DB-Fahrplan auf Btx

eMail: Briefe, Bilder, Sounds verschicken - in Sekunden

Homebanking: über 3.000 Institute mit T-Online erreichen

Die gute Nachricht für Noch-Nicht-Modembesitzer:

1&1-Modems zu günstigen Komplettpreisen!

Modem Speedster 14.400 — nur DM 169,-
inkl. kompletter T-Online, Fax- und Kommunikations-Software
Leistungsdaten: Übertragungsgeschwindigkeit bis 14.400 bit/s, mit Datenkompression sogar bis 57.600 bit/s, inkl. Fax-Funktion.
Best.-Nr. Windows: 8413

Modem Skyconnect 28.800 — nur DM 299,-
inkl. kompletter T-Online, Fax- und Kommunikations-Software
Leistungsdaten: Übertragungsgeschwindigkeit bis 28.800 bit/s, mit Datenkompression sogar bis 115.200 bit/s, inkl. Fax-Funktion.
Best.-Nr. Windows: 8414



Master of Orion 2

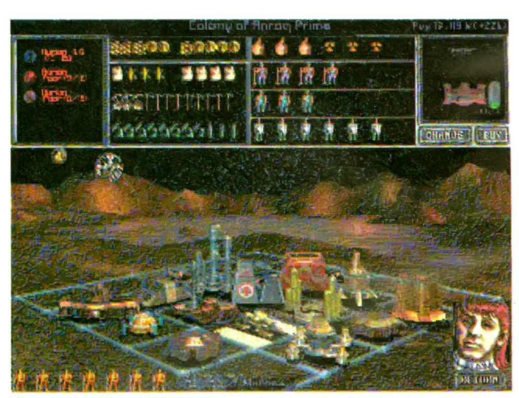
RUNDERN

Der dritte Teil der Master-Serie steht kurz vor der Vollendung. Wer nur kleinere Verbesserungen zum Vorgänger erwartet hat, täuscht sich gewaltig. Der Nachfolger bringt viele neue Features und außerdem das Beste aus Master of Orion und Master of Magic.

Bis zu acht Rassen entdecken relativ gleichzeitig das Geheimnis der Raumfahrt. Aus Platznot oder Herrschsucht wird der Schrei nach neuen Kolonien immer lauter. So dürfen Sie wieder expandieren, Kriege führen, Handelsabkommen und Allianzen schließen, Schiffe bauen und den Weltraum erforschen. Zumindest bis eine verbannte bösartige Rasse wieder in die Orion-Galaxis zurückkehrt, deren Ziel die Vernichtung aller anderen Lebensformen ist. Abgesehen von der neuen Vorgeschichte ist der grobe Spielinhalt auch beim zweiten Teil, der lange unter dem Arbeitstitel Master of Antares lief, gleichgeblieben. Die Möglichkeiten des Spielers hingegen sind jetzt vielseitiger, detaillierter, realistischer, umfassender, komplexer... In diesem Punkt kann Master of Orion 2 jetzt auch leicht mit Civilization 2 konkurrieren, wurden doch auch wieder ähnliche Features verarbeitet.

Rekombination

Das simple Sternensystem-Planeten-Menü wurde aufgegeben, jetzt ist es durchaus normal, daß mehrere Planeten um einen Stern kreisen. Jeder Planet selbst wird jetzt ähnlich einer Stadt bei Master of Magic behandelt, d.h. die Bevölkerung teilt sich flexibel in Farmer, Arbeiter und Wissenschaftler. Neuerdings spezialisieren sich die Bevölkerungsteile nach einiger Zeit, womit ein Umschwenken von Produktion auf Entwicklung nicht mehr so grenzenlos einfach ist. Auf der Planetenoberfläche und im Orbit lassen sich jetzt Einrichtungen bauen, die das Output und die Verteidigung (sowohl orbital als auch konventionell) extrem beeinflussen. Auf der Oberfläche stehen außerdem mehr oder weniger gut trainierte Soldaten bereit, um einer Invasion vorzubeugen.



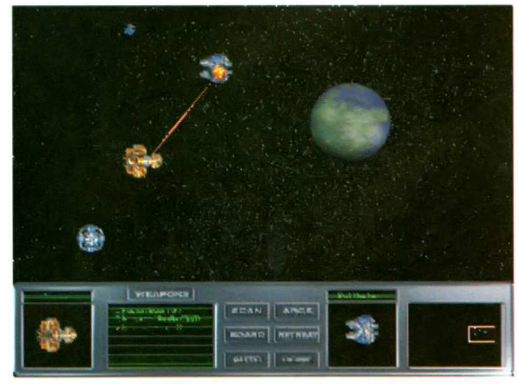
SO SIEHT DIE BRANDNEUE PLANETENOBERFLÄCHE AUS. DIE BEVÖLKERUNG TEILT SICH IN FARMER, ARBEITER UND FORSCHER.

Space Academy

Auch in der Raumfahrt hat sich viel getan. Bis zu 30 Schiffstypen dürfen jetzt gleichzeitig existieren, auch die Möglichkeit, eigene Kreationen zu entwerfen, wurden erweitert. Alle Waffen lassen sich jetzt modifizieren und feuern nicht mehr in jede beliebige Richtung, es sei denn sie sind dementsprechend ausgestattet. Auch die Special Devices wurden erheblich erweitert. Schiffe können nun auch als Flugzeugträger fungieren und kleinere, aus Platzgründen nicht lichtgeschwindigkeitstaugliche Jäger, Kreuzer oder Kolonieschiffe transportieren. Ferner sind die Basisschiffgrößen noch um Titan und Todesstern erweitert worden. Zu guter Letzt merkt man jetzt auch, daß jedes Schiff von einer mehr oder weniger fähigen Crew gesteuert wird. Die Crew gewinnt durch Gefechte oder den Aufenthalt in Systemen mit einer orbitalen Akademie an Erfahrung.



WISSENSCHAFT, PRODUKTION UND STEUERN SIND JETZT WIE BEI MASTER OF MAGIC RELATIV UNABHÄNGIG VONEINANDER.



DURCH DIE NEUEN MÖGLICHKEITEN, SCHIFFE SELBST ZU KREIERN, KOMMT VIEL ABWECHSLUNG IN DEN TAKTISCHEN KAMPF.

EUERT

High-Tech

Das Forschungsprinzip vom ersten Teil war ja schon schön durchdacht und spieltechnisch hervorragend. Auch hier hat man auf etwas mehr Realismus gesetzt, wobei sich die verschiedenen Gebiete dem Inhalt und Namen nach an heute schon bestehenden Wissenschaften orientieren. Alle Erfindungen wurden nicht nur neu umverteilt, zahlreiche neue Errungenschaften der Einsteins lassen sich ebenfalls gewinnbringend in Kolonien und Schiffe investieren.

Multiplayer

Neuerdings hat man am Anfang des Spiels die Möglichkeit, nicht nur eine vorgefertigte Rasse auszuwählen, jetzt darf man seine eigene Spezies mit allen Stärken und Schwächen selbst kreiern. Wie bei Master of Magic bekommt man hierfür eine bestimmte Anzahl Punkte, die man auf die Gebiete verteilt. Master of Orion 2 ist auf bis zu acht Spieler ausgelegt, die wahlweise vom Computer gesteuert werden. Modem- und Netzwerkfunktionen sind integriert, wer keins von beidem besitzt, kann sich immer noch an einem Rechner abwechseln.

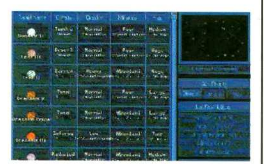
Alexander Geltenpoth



NUN LÄSST SICH EINE RASSE NACH WUNSCH ERSTELLEN.



AUCH IN DER DIPLOMATIE STEHEN NEUE WEGE OFFEN.



DIE TABELLARISCHE PLANETENVERWALTUNG VEREINFACHT DIE BENUTZERFÜHRUNG.

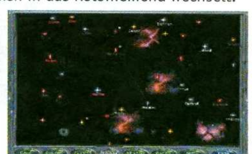


BIS ZU 30 SCHIFFTSYPEN KÖNNEN IN EINER FLOTTE SEIN.

DAS DREAM TEAM

Die Grafik des ersten Teils (unten links) war noch wenig berauschend, jedoch völlig ausreichend. Die Fülle neuer Optionen bei Master of Orion 2 (unten rechts) ist übersichtlich nur noch mit SVGA darzustellen. Nachdem jeder Planet ein eigenes Menü hat, bleibt jetzt auf der Galaxiskarte mehr Platz. Für jedes System läßt sich auch beim zweiten Teil ein Fenster öffnen, aus dem man durch simples Anklicken in das Koloniemenü wechselt.





DAS SIND WIR...

Nachdem die Startarbeiten für die bemerkenswerte PC Action-Umlaufbahn erfolgreich abgeschlossen sind, können wir uns Ihnen nun in dieser Ausgabe persönlich vorstellen. Schließlich wollen wir Sie wissen lassen, wer genau hinter all dem redaktionellen Inhalt steckt. Den Anfang macht in dieser Ausgabe der feste Stab der PC Action-Redaktion.



Fotos: Michael Schraut

Christian „Borussia" Bigge

Redaktions-Methusalem mit 29 Lenzen, geistig noch frisch. Ehen und langfristige Bindungen zu Computerspielen, allem, was mit Sport zu tun hat, Borussia Dortmund, gutem Essen, fesselnden Romanen (auch Klassikern wie Goethes Willhelm Meister), Skifahren und zu einer Frau. Im Auftrag der PCA auf der Suche nach Spiele-Tips und brandheißen News. Nur mit Fesseln, Streckbänken, Elektroschocks oder TV Sport-Übertragungen von einem neuen Sportspiel abzuhalten und häufiger mit einer Wirtschaftssimulation im stillen Kämmerlein erwischt. Gelegentliche Abstecher in alle Genres, wenn die Qualität stimmt.

Die elektronischen Kisten:

- 1980: Hurra, ein Atari 2600 mit Pitfall, Defender und Donkey Kong! Wo bleiben die guten Sport-Games?
- 1983: C64 bei einem Freund gesichtet, den mußt Du auch haben!
- 1987: Uni-bedingter Umstieg auf den Amiga, naja, vielleicht haben auch Great Courts, Bundesliga Manager, Oil Imperium und Ports of Call den Umstieg forciert!?!
- 1991: Der erste 386DX33, ein wahres Höllengerät dank Spielen wie Silent Service, Larry oder Wing Commander. Für Sportspiele wird zunächst auf ein Mega Drive ausgewichen!
- 1995: Pentium 133 mit 16 MB RAM, für wenige Monate Besitzer einer aktuellen High-End-Maschine!
- 2040: Trotz des Rentenalters mit dem Gigantium 8000 und 256.000 MB Space-RAM noch ganz zufrieden, auch wenn es für Wing Commander 31 nicht ganz reicht!

Persönliche Software-Perlen:

- NHL Hockey 94-96, Check, Paß, Schuß, Tor! Kann es Schöneres geben?
- NBA Live 96, I love this game!
- F1 Grand Prix 1 bis ?, Damon, jetzt geht's Dir an den Kragen!
- Pole Position, F1 Manager und Grand Prix Manager, siehe oben!
- BMH, Hattrick und Teamchef, erst nach dem 17. Europapokal-Sieg langweilig, oder?
- Virtual Snooker, fast so gut wie eine „echte" Partie!
- Indiana Jones and the Fate of Atlantis, das bisher beste Adventure aller Zeiten!
- C&C Multiplayer, gib ihm Saures, Bruder!
- Wing Commander 3, als Blair seine Szenen noch mit mehr als drei Gesichtern bestritt!

Christian „Zeitgeist" Müller



Zellalter: 28 Jahre
Auftrag: Action und Adventure aufspüren und abtasten.
Position: PCA-Kommandobrücke
Charakteristik: Netz-Mann, NBA-Spectator und Musik-Motivator.
Einsatzgebiet: Die vier Elemente und das Netz.
Plus-Module: Anti-Schlaf, Wort-Kreator, Low-Food-Funktion.
Minus-Faktor: Genuß-Orientierung.
Interessen: Kosmos, X-Files, Basketball, Klänge
Parole: Das Leben ist zu kurz!

Compugraphie

1980 - Atari 2600: Frontalzusammenstoß mit PacMan.
1981 - ZX81, Spectrum: Schmelzpunkt der Folien- und Gummitastatur.
1983 - Commodore C64: Die unerträgliche Faszination des Listings.
1988 - Amiga 500: 2 MB-Tuning und 20.000.000 Byte-HD-Traum.
ab 1990 - intel 286 bis P-Class: Liebe auf den ersten Reset.

Favourites:

- Descent 2 - das totale Raumempfinden.
- Wing Commander I-IV - einfach gute Unterhaltung.
- Bleifuß - Geschwindigkeit ist eine Droge.
- The Dig - toll erzählter Menschheitstraum.
- Das Rätsel des Master Lu - spannende Puzzle-Story.
- C&C Multiplayer - Urinstinkte werden wach.

Alexander „der Nette" Geltenpoth

Erster Atemzug: 1973
Missionsparameter: AI- und Netzgegner in Strategie- und Rollenspielen von ihrer Unterlegenheit überzeugen; neue Software aller Art ausgraben
Einsatzdirektive: News, Rollen- und Strategiespiele, CD-Inhalt
positive Charakterzüge: zäher Geduldsfaden, Gehirnakrobat, objektiv
negative Charakterzüge: sehr empfänglich für Suchtspiele
Interessen: Wissenschaft, Wirtschaft, Technik, Fantasy- und SF-Literatur
Devise: Schon ziemlich gut, aber es muß noch besser gehen!

Faszination Spiele, Zerrspiegel der Realität:

Empire: Schiffe versenken für Fortgeschrittene
Civilization: die absolute Simulation
Wizardry: eintauchen in eine andere Welt
Ultima: vom ersten bis zum letzten Teil ein Genuß
Fantasy General: strategische Herausforderung
C&C Multiplayer: „feige Nod-Taktik" siegreich

Der Mensch und der Computer:

1982- Apple IIE: farblose Fehlermeldung
1984- C64: Chipskrümel im Brotkasten
1985- Amiga: Diskettenwechselkrampf
1990- PC: ausbaufähige Sympathie

SPIELEND INS



Die Online-Welt und Computerspiele haben eines gemeinsam. Beide benötigen High-End-Hardware, um so richtig Spaß zu machen. Sie kennen das. Es gibt kaum etwas Einschläfernderes, als quälend langsamen 9.600- oder 14.400-Downloads beizuwohnen. Oder: Da haben Sie sich ein QuadSpeed-CD-ROM-Laufwerk geleistet und trotzdem zeigen sich die neuesten Spielehits nicht so, wie Sie es sich vorstellen. Ihrer Standard-1 MB-Grafikkarte geht bei den SVGA-Videos einfach die Puste aus.

Wir haben für Sie das Turbo-Gewinn-Paket geschnürt. Dabei ist es gleich, ob Ihnen Ihr Modem die Entdeckung der Langsamkeit beschert oder Sie Ihre Grafikkarte aus SVGA-Träumen reißt. Nutzen Sie die Chance, auf den High-End-Zug aufzuspringen, der Sie mit 28.800 Baud auf die Online-Gleise schnellen oder mit 4 MB EDO-RAM „on board" das Blaue Band in Sachen Bildaufbau erringen läßt. So wie sich das für ein Profi-Magazin gehört, verlost PC Action deshalb in Zusammenarbeit mit ELSA zehn Modems MicroLink 28.8TQV und 2 PCI-Grafikkarten Victory 3D mit 4 MB EDO-RAM.

2x VICTOR

4 MB PCI-3D-Accelerator

10x MicroLink

V.34 Voice-Fax-Mo



Teilnahmebedingungen

Auch Sie können zu den glücklichen Gewinnern gehören, die sich auf den neuesten Stand in Sachen DFÜ, Online und Grafik-Accelerator bringen werden. Tragen Sie einfach die Antwort auf nachstehende Gewinnspielfrage in den Coupon ein, und schon sind Sie den Händen unserer Glücksfee ein Stückchen nähergekommen.

„Mit welcher maximalen Übertragungsrate arbeitet das ELSA Modem MicroLink 28.8TQV und welcher spezielle Prozessor leistet auf der ELSA Grafikkarte Victory 3D seinen 3D-Dienst?"

MicroLink 28.8TQV

Highspeed-Kommunikation im Modem- und Faxbetrieb, mit neuer Voice-Funktion als digitaler Anrufbeantworter.

- **Modembetrieb:** Highspeed bis 28.800 bit/s (V.34 und V.Fast Class)
- **Faxbetrieb:** Senden und Empfangen bis 14.400 bit/s
- **Voice-Betrieb:** Digitale Aufnahme und Wiedergabe von Sprache mit integriertem Mikrofon und Lautsprecher
- **Features:** Paßwortgeschützter Zugriff, automatischer Rückruf, Fernkonfiguration
- **Zubehör:** Netzteil, V.24-Kabel, Telefonanschlußkabel, ausführliche deutsche Dokumentation, Microlink-CD
- **Software:** Kommunikationsprogramm Telix für Windows Lite, integrierte Voice-/Faxsoftware SuperVoice für Windows, Software und WWW-Browser für CompuServe, Btx/T-Online und AOL, Fernwartungssoftware, Diagnoseprogramm MODEMTST
- **Sonstiges:** 1.000 Online-Minuten für CyberCity, Benutzungsgutschrift für CompuServe und AOL, Btx/T-Online-Anmeldung und persönliche Internet-E-Mail-Adresse

Victory 3D

Das Grafikboard eignet sich nicht nur für leidenschaftliche Spieler, sondern auch für alle Anwender klassischer Grafikanwendungen unter Windows 95. Verantwortlich für die schnelle 3D-Grafikperformance ist der neue S3-ViRGE-Prozessor. Auch die 2D-Grafikperformance entspricht den von ELSA-WINNER-Boards gewohnten Maßstäben. Mit einem optional erhältlichen MPEG-Modul ist das Abspielen von MPEG-Videos mit Ton in Full-Screen-Auflösung über den Scenic-Highway-Bus möglich.

- **64-Bit-2D/3D-Grafikprozessor ViRGE von S3**
- **3D-Beschleuniger für die neuesten Action-Games unter DOS und Windows**
- **2D-Beschleuniger für Parallax Scrolling, Sprites und mehr MPEG 1- und AVI-Full-Screen-Videoplayback**
- **DirectDraw-, DirectVideo-, Direct3D, S3d-, DCI- und EnDIVE-Hardwareunterstützung**
- **Scenic-Highway-Bus nach S3-Standard für den Einsatz des optional erhältlichen MPEG-Moduls und andere Erweiterungen**
- **Inkl. den 3D-Action-Spielen Battle Race und Terminal Velocity;**
- **Bussystem:** PCI
- **Grafikprozessor:** S3 ViRGE
- **Video-Speicher:** 4 MB EDO-DRAM
- **Standards:** VESA BIOS 1.2, DPMS, DDC2, „Plug & Play", TÜV Ergonomie geprüft
- **Grafikstandards:** DirectDraw, DirectVideo, Direct3D, S3d, BRender, Renderware, DCI- und EnDIVE-Support
- **Zubehör:** ausführliche deutsche Dokumentation, Treiber und Videos auf CD-ROM; Spiele Battle Race und Terminal Velocity auf CD-ROM; MPEG1-Software-Decoder XING (auf Diskette)
- **GUI-Treiber:** Windows 95, Windows 3.1x , Windows NT, OS/2 Warp
- **Windows-Utilities:** WINman, POWERman, RUNman, DESKman, ERGONOmeter, DCIset, LEADVIEW 3.0

3D
it S3-Chip
28.8TQV
em

Bitte ausreichend frankieren

Computec Verlag
PC Action - ELSA
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

Angaben zur eigenen Person

Name ______

Vorname ______

Straße ______

Ort ______

Alter ______

beruflicher Status (Schüler/Student/Angestellter etc.) ______

„Mit welcher maximalen Übertragungsrate arbeitet das ELSA Modem MicroLink 28.8TQV und welcher spezielle Prozessor leistet auf der ELSA Grafikkarte Victory 3D seinen 3D-Dienst?"

- **Übertragungsrate:** ______
- **Grafikprozessor:** ______

Hier bitte falzen und an der Rückseite zusammenkleben.

LESERBEFRAGUNG

Wir würden uns freuen, wenn Sie uns kurz nachfolgende Fragen beantworten können.
Die Teilnahme an dem Gewinnspiel bleibt davon unberührt. Alle Daten werden vertraulich behandelt.

Welche Kriterien wären für Sie beim Kauf einer 3D-Grafikkarte wichtig?
Skala von 1 - 5, 1 = sehr wichtig, 5 = unwichtig

	1	2	3	4	5
gute DOS- & Windows-Leistung	❑	❑	❑	❑	❑
gute 3D-Leistung	❑	❑	❑	❑	❑
niedriger Preis	❑	❑	❑	❑	❑
mitgelieferte Spiele	❑	❑	❑	❑	❑
Benutzerfreundlichkeit	❑	❑	❑	❑	❑
Verfügbarkeit von 3D-Spielen	❑	❑	❑	❑	❑
guter Service & Support	❑	❑	❑	❑	❑

Andere: ______

Welche Kriterien wären für Sie beim Kauf eines Modems wichtig?
Skala von 1 - 5, 1 = sehr wichtig, 5 = unwichtig

	1	2	3	4	5
hervorragende technische Daten	❑	❑	❑	❑	❑
niedriger Preis	❑	❑	❑	❑	❑
Fax-Funktion	❑	❑	❑	❑	❑
Voice (Anrufbeantworter)-Funktion	❑	❑	❑	❑	❑
neueste technische Entwicklung	❑	❑	❑	❑	❑
Software im Lieferumfang	❑	❑	❑	❑	❑
Garantiezeit	❑	❑	❑	❑	❑
guter Service & Support	❑	❑	❑	❑	❑

Andere: ______

Welche Quellen nutzen Sie, um sich über Hardware (Grafikkarten, Modems) zu informieren?

- ❑ Freunde, Kollegen
- ❑ Berichte/Tests in Fachzeitschriften
- ❑ Anzeigen
- ❑ Beilagen/Prospekte
- ❑ Messen/Ausstellungen
- ❑ Beratung im Fachgeschäft
- ❑ Internet
- ❑ Sonstige: ______

Wieviel Geld sind Sie bereit, durchschnittlich im Jahr für den Kauf von Hardware (Grafikkarten, Modems) auszugeben?

- ❑ bis 500 DM
- ❑ 1000 - 2000 DM
- ❑ über 2000 DM

Was ist für sie letztendlich beim Kauf von Hardware (Grafikkarten, Modems) ausschlaggebend?
Skala von 1 - 5, 1 = stark ausschlaggebend, 5 = nicht ausschlaggebend

	1	2	3	4	5
Empfehlung von Zeitschriften	❑	❑	❑	❑	❑
Empfehlung von Freunden	❑	❑	❑	❑	❑
niedriger Preis	❑	❑	❑	❑	❑
Kombination Preis & Leistung	❑	❑	❑	❑	❑
Kombination Leistung & Service	❑	❑	❑	❑	❑
bekannter Hersteller	❑	❑	❑	❑	❑

andere: ______

Erhältlich ab ca. Juni:



Das Fantasy-Rollenspiel für Windows 95

»Rein grafisch ist Diablo schon jetzt allererste Klasse!« – *PC Games 4/96*

»Blizzards nächster Hit! (...) Unser erster Eindruck bestätigte die Annahme, daß der Name Blizzard auch weiterhin für Qualität bürgen







DAS TESTURTEIL

Hundert Mark. Damit können Sie siebenmal ins Kino gehen, drei dicke Bücher kaufen, 50 Portionen Pommes Frites essen oder sich eben für ein PC-Spiel entscheiden.

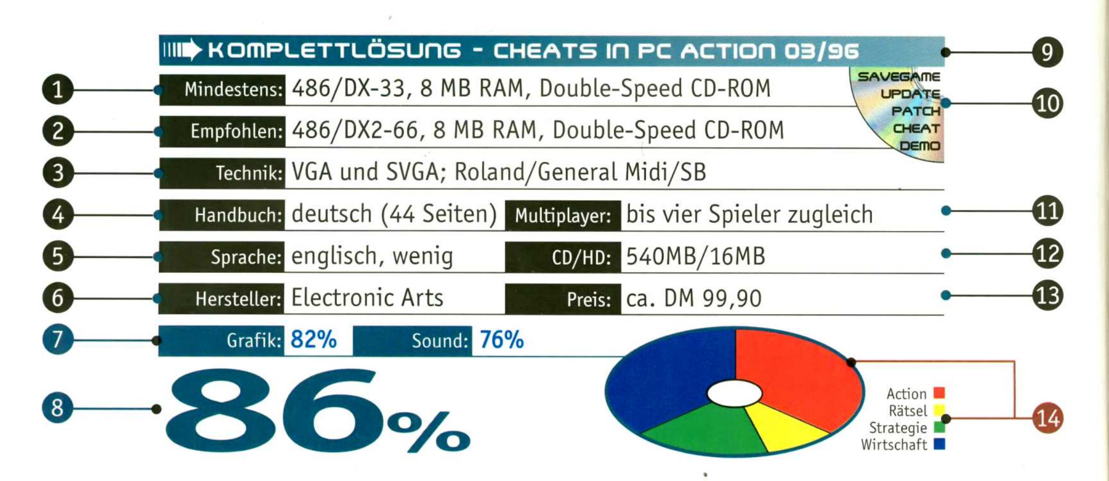


Wie auch immer Geld ausgegeben wird, man erwartet dafür einen entsprechenden Gegenwert. Und einhundert Mark sind kein Pappenstiel. Seitdem es PC-Spiele gibt, müssen Sie dafür zwischen DM 80,- und DM 140,- investieren. Der „Straßenpreis" liegt für neue Vollpreistitel meist bei DM 100,-. Da kann man sich selten mehr als ein, zwei Spiele im Monat leisten. Aber welches soll´s denn diesmal sein? Im Jahresdurchschnitt erscheinen ca. 30 Spiele im Monat. Da ist es schon schwierig, den Überblick zu behalten und genau das passende Spiel zu finden, das sein Geld auch wert ist.

PC Action begleitet Sie

Hier dürfen Sie auf die kompetente und ehrliche Berichterstattung in PC Action zählen. Wir können Ihnen wertfrei zeigen, welches Spiel sich für Ihre Ansprüche am besten eignet. Für jedes Genre haben wir Spezialisten, deren erstes Produkturteil noch in einer Teamentscheidung überprüft wird. Die Darstellung des Testurteils gliedert sich dabei in drei Bereiche:

- Produktinformation
- Produktbewertung
- Produktinhalte.



1 Die laut Hersteller empfohlenen Mindestanforderungen, um das Spiel überhaupt starten zu können.

2 Die von der Redaktion während des Testvorgangs herausgefundenen Anforderungen, um das Spiel vernünftig oder optimal spielen zu können.

3 Das technische Leistungsvermögen eines Spiels und die Leistungsbandbreite der Bild- und Tonausgabe.

4 Die in Handbüchern verwendete Sprache und Besonderheiten in der Ausstattung.

5 Die im eigentlichen Spiel verwendete Sprache und deren Anteil.

6 Der Hersteller des getesteten Spiels.

7 Technische und ästhetische Qualität der Bild- und Tonausgabe.

8 Das Kriterium zur Kaufentscheidung. Hier fließen die Grafik- und Soundwertung mit Komponenten wie Motivation, Bedienungsqualität und Spielspaß zusammen und ergeben eine Gesamtwertung, die das Spiel innerhalb seines Genres einordnet.

9 Sollten Sie diesen Balken über einem Bewertungskasten finden, dürfen Sie innerhalb der nächsten zwei Ausgaben mit umfangreichen Spieletips rechnen. Programme, die bei uns soviel Platz eingeräumt bekommen, sind ihr Geld auf jeden Fall wert.

10 Enthält der Bewertungskasten dieses Icon, befinden sich zu dem Spiel auf der Cover-CD-ROM Demo- oder Supportprogramme.

11 Integrierte Mehrspieler-Optionen.

12 Der Datenumfang auf der CD-ROM und auf der Festplatte (nach Installation).

13 Der empfohlene Verkaufspreis des Herstellers, der meist deutlich über dem gängigen Straßenpreis liegt.

14 Angabe der Bestandteile, die den Inhalt und Ablauf eines Spiels bestimmen (strategische und wirtschaftliche Komponenten, Actionelemente und Puzzledichte).

INTERVIEW

Zum neuen Strategie-Highlight und Colonization-Konkurrenten Conquest of the New World (Test auf den folgenden Seiten) stand uns der Programmierer und Game-Designer Vince DeNardo von Interplay Rede und Antwort:



PC Action: *Vince, woher kam die Inspiration für Conquest?*

Vince DeNardo: In den 70er, frühen 80er Jahren gab es da ein Brettspiel mit dem Namen Die Quelle des Nils. Dort ging es um die Entdeckung des afrikanischen Kontinents durch die britischen Pioniere John Speke und Sir Richard Burton. Die Karte des Spiels bestand lediglich aus einem Umriß des Kontinents, der nach und nach mit den verschiedensten Terrains aufgefüllt wurde. Du mußtest dich also ohne Vorahnung in die freien Hex-Felder vortasten, herausfinden, in welcher Gebietsart Du Dich befindest, Du hast Flüsse entdeckt, deren Verlauf Du nicht kanntest, freundliche oder feindliche Eingeborene, Berge, vielleicht Gold oder eine verlassene Stadt. Ich wollte eine 3D-Version von genau so einem Spiel programmieren. Außerdem sollte man natürlich Städte bauen können, auf Veränderungen der Umgebung reagieren müssen und mit anderen Spielern kommunizieren können. Für diese Art von Spiel eignete sich die Besiedlung des amerikanischen Kontinents zwischen dem 15. und 16. Jahrhundert einfach am besten.

PCA: *Dadurch drängt sich natürlich der Vergleich zu Sid Meiers Colonization auf. Wo siehst Du den größten Unterschied beider Spiele und warum sollte sich ein Computerspieler für Conquest entscheiden?*

Vince: Oh, es gibt da einige Unterschiede. Zunächst einmal sollten Dich natürlich die 3D-Grafik und die Soundeffekte beeindrucken. Dadurch können wir erreichen, daß sich ein breites Publikum für Conquest interessiert. Nicht vergessen darf man die Multiplayer-Optionen. Du bist nicht limitiert, allein zu spielen, kannst sogar einen Eingeborenenstamm übernehmen. Ich kenne keinen anderen Titel, der solche Dinge ebenfalls simuliert. Das Kampfsystem besitzt eine enorme Spieltiefe, eigentlich ist es ein Minispiel im Spiel. Bei Conquest gibt es auch keinen vorgegebenen Lösungsweg. Ich will damit nicht sagen, daß Conquest besser ist als Colonization, der Schwerpunkt des Spiels liegt einfach woanders.

PCA: *Um ein Strategiespiel auch für längere Zeit interessant zu machen, darf der Computergegner nicht zu schwach sein. Wie habt Ihr die künstliche Intelligenz des Computers hochgeschraubt?*

Vince: Das war wirklich schwierig, weil wir eine Vielzahl unterschiedlicher Faktoren berücksichtigen mußten. Jedes neu generierte Land hat eigene Siegbedingungen. Wir mußten also dafür sorgen, daß der Computer diese erkennt und zu seinen Gunsten nutzt, ohne daß er Vorteile gegenüber den menschlichen Kontrahenten erhält. Wir entwickelten die KI in zwei Stufen. Im ersten Level brachten wir dem Computer die Spielregeln bei. Das war der eher einfache Teil. Im zweiten Level mußten wir den Computer dazu bringen, die Regeln auch intelligent anzuwenden, egal ob es um den Aufbau der Kolonie geht oder um die Kriegsführung. Schließlich mußten wir noch die verschiedenen Schwierigkeitsgrade berücksichtigen. So ein System kann wohl nie perfekt sein, aber Du kannst jetzt gegen einen Computergegner antreten, der sehr gut unter all den Bedingungen spielt, die Du festlegst. Wir arbeiten auch jetzt noch an der KI, schließlich gibt es noch die Möglichkeit, Patches und Add Ons zu veröffentlichen, die dem Spiel dann wieder zugutekommen.

PCA: *Wie sieht denn Deine Strategie für einen optimalen Spielstart aus?*

Vince: Die perfekte Strategie gibt es nicht. Jeder bei uns hat völlig andere Ansatzpunkte und alle sind überzeugt davon, daß ihre Strategie genau die richtige ist. Ich selbst suche schnell nach einem geeigneten Bauplatz für meine erste Kolonie, möglichst mit ausreichend Flachland, einem Fluß und Waldbeständen. Ein Berg in der Nähe ist natürlich das Größte, aber danach suche ich nicht lange. Dann errichte ich ein paar Farmen, Sägewerke, Minen, Häuser, ein Dock und eine Kirche. Erst später folgen bei mir das Fort, die Miltärakademie und Geschäfte. Ich glaube, ich bin nicht sonderlich spezialisiert, ich achte auf einen ausgewogenen Aufbau.

PCA: *Wo siehst Du Deines Erachtens die größte Herausforderung von Conquest für den Spieler und wie bewältigst Du diese?*

Vince: Für mich ist es am schwierigsten, die Gegner ständig im Auge zu behalten. Es geschieht relativ leicht, daß Du bei all Deiner Entdeckerlust, Koloniepflege und Punktejagd den Gegner vergißt. Du mußt also ständig die Balance halten zwischen dem, was Du tun willst und dem, was Du tun mußt. Aber ich glaube, es ist egal, ob Du gewinnst oder verlierst. Hauptsache, Du hast Spaß beim Spielen. Darum haben wir so viele Elemente in Conquest eingebaut.

PCA: *Gibt es schon konkrete Pläne für einen Nachfolger zu Conquest?*

Vince: Ich würde wirklich gern so eine Kombination aus Solo- und Multiplayer-Spiel über das alte Rom machen. Ich glaube, eine Menge Dinge aus Conquest würden sich dafür hervorraged eignen. Außerdem würde ich dafür sterben, wenn ich ein Spiel über den amerikanischen Bürgerkrieg entwickeln dürfte. Eigentlich will ich immer genau die Games entwickeln, die ich selbst gern spielen würde. Kein schlechter Job, oder?

PCA: *Vielen Dank für das Interview!*



Conquest of the New World • Strategie

NEUE WELTEN



Wenn Ihnen SimCity zu friedlich, Panzer General zu strategielastig und Civilization zu global ist und Sie darüber hinaus tiefergehende volkswirtschaftliche Einflußmöglichkeiten zu schätzen wissen, dann kann Ihnen sofort geholfen werden. Mit Conquest of the New World (CNW) bringt Interplay ein Spiel, welches von allem nicht nur ein bißchen, sondern eine ganze Menge zu bieten hat.



SIEDLUNGEN KÖNNEN NUR AUF FLACHEM LAND ERRICHTET WERDEN, BERGE UND WÄLDER SOLLTEN IN DER NÄHE LIEGEN.

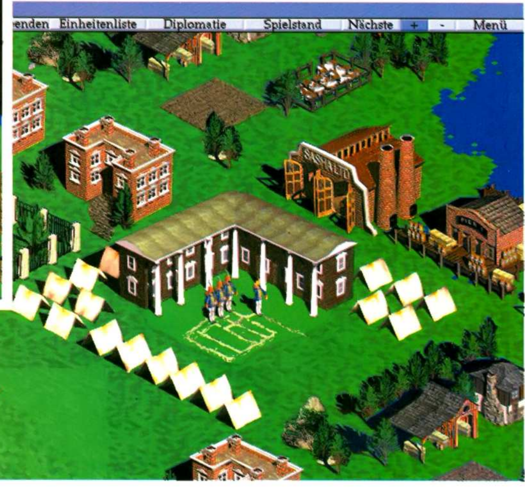
Es geht nicht konkret um Amerika, sondern um eine zufällig generierte „Neue Welt". Sie haben die Auswahl zwischen fünf europäischen Nationen, nämlich England, Frankreich, Spanien, Portugal und Holland. Nachdem Sie sich für eine entschieden haben, finden Sie sich mit einem kleinen Expeditionstrupp vor der Küste des neuen Kontinents wieder und beginnen sofort mit der Erkundung. Kurz darauf kommen auf einem zweiten Schiff der erste Siedler an, womit der Gründung einer Kolonie nichts mehr im Wege steht. In den nächsten Runden werden Sie sich nun mit der Schaffung einer Infrastruktur beschäftigen, also Säge- und Bergwerke bauen, Fabriken errichten, für genügend Wohnraum sorgen und natürlich die Ernährung durch anzulegende Farmen sicherstellen. Mit freundlich gesonnenen Ureinwohnern, entdeckten Kolonisten anderer Nationen und der Heimat werden die ersten Handelsbande geknüpft, womit Sie schon, in zunächst bescheidenem Maße, Geld verdienen. Damit Ihre Kolonisten gegen übelmeinende Konkurrenten und die Überfallkommandos kriegerischer Indianer geschützt werden können, müssen Sie parallel eine schlagkräftige Armee aufbauen, deren Effizienz durch gezielte Forschungen in Ihrer Militärakademie enorm gesteigert werden kann. Sobald Ihre erste Kolonie einigermaßen vernünftig läuft, wird es Zeit, neue Siedler zu rekrutieren, die nun tiefer ins Land vordringen, um dort weitere Stützpunkte zu gründen.

Vom Untertanen zum Rebellen

Je nachdem, wie sich Ihr Heimatland im fernen Europa benimmt, begegnen Ihnen die Kolonisten der Mitbewerber mehr oder weniger freundlich; im schlimmsten Falle müssen Sie sich bereits während des Aufbaus andauernd gegen Übergriffe einer oder mehrerer feindlicher Nationen verteidigen. Ihre Heimat will natürlich auch bald einen Rückfluß der investierten Mittel sehen und fordert deshalb immer höher werdende Steuern. Selbst als staatstragender, loyaler Untertan werden Sie irgendwann die Forderungen nicht mehr sofort, wenn überhaupt, begleichen können. Als Dank für Ihre bisherigen Bemühungen dürfen Sie nun feststellen, daß Ihr Vaterland sehr we-



HAT MAN ERST EINE STADT ERRICHTET UND VOLL AUSGEBAUT, KANN SIE SEHR GUT WEITERE STÄDTE DURCH LIEFERUNGEN UNTERSTÜTZEN (LINKS). IN DER MILITÄRAKADEMIE TRAINIERT MAN ALLE TRUPPEN UND KOMMANDANTEN (UNTEN).



nig Verständnis für Ihren Verzug aufbringt und Ihnen bald mit drastischen Mitteln droht, die Schulden einzutreiben. Da bleibt dann nicht mehr viel übrig: Sie rufen die Unabhängigkeit aus. Sofern Sie stark genug sind, die nun folgenden Angriffe heimatlicher Truppen auf Ihre Städte abzuwehren, werden Sie bald über einen eigenen Staat verfügen, dessen Wachstum auf dem neuen Kontinent nur noch die Kolonisten der anderen europäischen Nationen im Wege stehen. Mit diesen können Sie sich vertragen und weiter Handel betreiben, Sie können jedoch auch Spione zum Auskundschaften und Sabotieren der Einrichtungen Ihrer Gegner aussenden, Tribute fordern und/oder Ihre Militärs loslassen, um gegen die Feinde anzugehen.

Mit einer Hütte fängt es an

Das hört sich in geraffter Form recht überschaubar an. Doch zunächst müssen Sie einen steinigen Weg gehen. Das beginnt schon bei der Gründung der ersten Kolonie. Mit etwas Glück finden Sie sofort gute Voraussetzungen vor und bauen die erste Hütte, Ihr Koloniezentrum. Zum Ausbau der Stadt brauchen Sie Holz, Metall, Nahrung, Arbeitskräfte, produzierte Güter und natürlich Gold. Es gilt nun, sehr schnell zu begreifen, worin die wechselseitigen Abhängigkeiten dieser Grundstoffe bestehen, damit Sie nicht bereits nach wenigen Zügen in einer Sackgasse landen. Der Einzugsbereich Ihres Zentrums ist zunächst sehr gering. Mit jedem der vier möglichen Upgrades wächst dieser jedoch an, womit Ihnen weitere, womöglich mit mehr Bodenschätzen gesegnete Grundstücke zur Verfügung stehen.

Mit der Anpassung Ihrer Einrichtungen an den Level des Rathauses erhalten Sie mehr Nahrung, mehr Wohnraum, bessere Produktion und schlagkräftigere Truppen. Sie werden feststellen, daß es den „idealen Standort" für eine Kolonie nicht gibt und deshalb bald die zweite gründen, die z. B. Gold im Überfluß abbaut, jedoch mit Holz unterstützt werden muß. Bei drei oder vier dergestalt aus dem Boden gestampften Städten erfordert das schon ein gerüttelt Maß an Koordinations- und Organisationstalent, denn die Zeit arbeitet gegen Sie! Sie können nicht eine Neugründung beschaulich vor sich hinwachsen lassen, sondern müssen Sorge tragen, daß sie so schnell wie möglich die höheren Level erreicht, da sie sonst unweigerlich von einer anderen Macht kassiert oder ganz einfach geschleift wird.

Es warten also jede Menge an Herausforderungen auf Sie, die Sie sicherlich einige Wochen in Atem halten dürften. Es stehen verschiedene Missionen mit unterschiedlichen Aufgaben sowie ein Szenario-Editor zur Verfügung. In einem eigenen Trainingslevel können Sie schließlich die militärischen Aspekte des Spiels bis zum Abwinken trainieren. Denn sobald es zu einem Gefecht kommt, erhalten Sie den Kampfbildschirm, der aus 3x4 Feldern und zwei Reserveräumen besteht. Sie können drei verschiedene Einheiten, nämlich Infanterie, Artillerie und Kavallerie einsetzen und nach den im Handbuch genau erklärten Regeln zum Siege führen. Trotz der für heutige Spiele recht kleinen Kampffläche unterliegt die kriegerische Auseinandersetzung in CNW ausgefeilten taktischen Regeln, die beherrscht werden wollen.

Spielablauf und Technik

CNW läuft in Runden ab, wobei eine Runde ein Jahr bedeutet. Gestartet wird 1493. Während der Runde treffen Sie Ihre Entscheidungen, nach Übergabe werden die Ihrer Konkurrenten berechnet. Zwischen den Runden dürfen Sie ein wenig in Ihrer Zeitung, dem Kolonieanzeiger, lesen, was zu jener Zeit alles passierte. Diese Lektüre wird durch mittelalterliche Lautenmusik begleitet, während Ihrer Runde hören Sie nur die gelände- bzw. objektspezifischen Geräusche. Im Falle eines Kampfes wird das Schlachtszenario mit einer dramatischen orchestralen Begleitmusik untermalt. Gesteuert wird ausschließlich mit der Maus. Durch detaillierte Statistiken können Sie sich informieren, um die

DETAILVERLIEBT

CNW bietet, dank SVGA, auch bei höchster Zoom-Stufe einen hohen Detailreichtum. Jedes Objekt ist dabei liebevoll animiert. In Ihrer Militärakademie können Sie also die Kadetten bei der Formalausbildung betrachten, um die Güterfabrik schleicht ein Bär, Kinder planschen im Teich vor dem Hause. Natürlich erklingen auch objektspezifische Geräusche, z. B. das Hämmern und Bohren in den Minen oder das Geschrei eines Drill-Sergeanten auf dem Kasernenhof.



DER KAMPFBILDSCHIRM

Auf den ersten Blick mag der Kampfscreen etwas hausbacken wirken, Sie werden aber dennoch nicht um ein paar grundlegende Strategien herumkommen, wenn Ihre Mannen nicht andauernd Schläge auf den Hinterkopf bekommen sollen. Die Kavallerie sollte möglichst massiert an vorderster Front kämpfen und bekommt einen Angriffsbonus, wenn Sie aus vollem Galopp (zwei Felder vorrücken) angreifen kann. Lassen Sie nicht alle Einheiten einzeln angreifen, sondern konzentrieren Sie sich mit gemischten Kampfgruppen pro Runde auf ein bis zwei lohnende Ziele. Ab der vierten Kampfrunde werden bei gegnerischen Angriffen außerdem automatisch Güter gestohlen und Gebäude zerstört. Gehen Sie also schnell und zielgerichtet vor. Gewinnen Sie ein Gefecht, erhalten Ihre Mannen jedesmal wichtige Erfahrungspunkte. Diesen Umstand können Sie nutzen, indem Sie beispielsweise mit einer starken Truppe schwache Indianerdörfer überfallen.



Grundlagen für Ihre nächsten Entscheidungen zu legen. Das artet glücklicherweise nicht aus wie bei vielen anderen Spielen des Genres, da selten mehr als zwei Statistikfenster geöffnet werden müssen. Sie wechseln von einem Stützpunkt zum anderen, indem Sie einfach die Karte scrollen, was selbst bei starken Prozessoren nicht ganz ruckelfrei abläuft; einfacher ist es jedoch, über ein spezielles Einheiten-Fenster den gesuchten Ort direkt anzuspringen. Trotz der geschilderten Komplexität brauchen Sie wegen der Steuerung des Spiels keine Minute zur Lektüre des Handbuches verschwenden. Dieses dient auf 42 Seiten deshalb in erster Linie als Nachschlagewerk und sollte zur Vermeidung überflüssigen Frusts in einer ruhigen Stunde durchgelesen werden, da Sie sonst einige der Zusammenhänge und Regeln nicht wissen können. Unmittelbar benötigte Informationen über Objekte, Einheiten und Funktionen erhalten Sie auch online mit einem simplen Rechtsklick.

Besonders zu erwähnen ist das Netzwerkspiel mit bis zu 6 Mitstreitern sowie die Modem- bzw. Nullmodemoption, denn hier entwickelt sich CNW zu einem ganz besonderen Spaß. Eine E-mail-Option ist in Vorbereitung und kann dann kostenlos als Update bezogen werden. Das Spiel ist unter DOS entwickelt worden und läuft demzufolge in dieser Umgebung auch am besten, aber auch unter Win95 treten kaum Probleme auf.

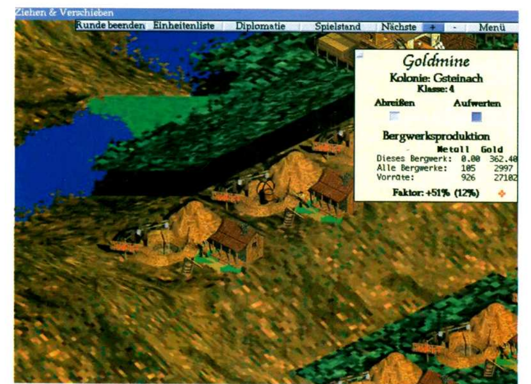
Spielfreude und Genrevergleich

Trotz der starken Konkurrenz im Genre wird CNW nicht nur den Einsteiger ansprechen. Die eigentliche Freude entsteht aus der Summe der vielen kleinen Details. Damit entsteht von Zug zu Zug eine stetig wachsende Spannung, oft bezogen auf die Konsequenzen aus den eigenen Handlungen. Zusammen mit den liebevoll ausgestalteten Objekten und der großartigen Karte entwickelt sich also genau die Atmosphäre, die ein Spiel erzeugen muß, um tatsächlich mehr als nur eine vorübergehende Beschäftigung zu sein.

Die Frage, ob man das nicht schon mal alles hatte, nämlich bei Sid Meiers Colonization, drängt sich natürlich auf. CNW braucht sich hier, was die Vielzahl der möglichen Optionen betrifft, nicht zu verstecken. Aufgrund der SVGA-Grafik kommt es zudem einfach schöner daher und entspricht auch vom Gesamteindruck dem, was der Insider gerne als „state of the art" bezeichnet. Ein einziger Nachteil soll nicht unerwähnt bleiben: Bei Colonization konnten Sie, neben zufällig erstellten Welten, auch auf eine originale Karte Amerikas zugreifen, was Ihnen bei CNW aus nicht nachvollziehbaren Gründen vorenthalten bleibt.

Summa summarum handelt sich um ein grundsolides, sehr durchdachtes, abwechslungsreiches Produkt, das sich technisch hervorragend präsentiert und einiges an Herausforderungen bietet. Wochenlanger Spielspaß ist, nicht alleine wegen der teils langwierigen Missionen, sondern auch wegen der Gestaltungsmöglichkeiten eigener Spielumgebungen, sichergestellt. Durch die gekonnte Mischung verschiedener Genres ist für fast jeden etwas dabei.

Alexander Geltenpoth/usk



EINE VOLL AUSGEBAUTE GOLDMINE IN BESTER LAGE KANN SCHON GUT 350 GOLDSTÜCKE JEDE RUNDE FÖRDERN.

KOMMENTAR

Wirtschaftliche Zusammenhänge, rollenspielartige Entwicklung der Militärs, Krieg, Handel, Erforschen, Aufbauen, Spionieren, Sabotieren, Missionieren und Rebellieren: Ganz schön viel, was in diesem Spiel steckt! Selbst einem erfahrenen Spieler und Kenner des Genres erschließen sich die Zusammenhänge erst nach und nach. Auch wenn die Idee nicht neu ist, was soll´s: Sowohl Liebhaber als auch Einsteiger sollten zuschlagen!

KOMPLETTLÖSUNG AB SEITE 94

Mindestens:	486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 90, 12 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA/SB, General Midi		
Handbuch:	deutsch, 42 Seiten	Multiplayer:	6x Netz, Null-, Modem
Sprache:	deutsch	CD/HD:	350MB/47MB
Hersteller:	Interplay	Preis:	ca. DM 120,-
Grafik:	85%	Sound:	60%

82%



Seien Sie mittendrin, anstatt nur in der 1. Reihe zu sitzen!



Holen Sie das Sportereignis des Jahres auf Ihren PC! Euro 96 bringt Sie direkt auf den heiligen Rasen von Wembley, wo Sie mit Ihrem Team um die Meisterschaft kämpfen. Alle 16 Nationalmannschaften und natürlich auch alle Stars, wie z.B. Jürgen Klinsmann oder Roberto Baggio sind dabei. Unterschiedliche Kameraperspektiven lassen Sie das Spiel aus der „First Person Perspektive" oder von den Zuschauerrängen erleben. Neueste „Motion Capture Technologie" sorgt für einen Realismus, den nur noch das wirkliche Geschehen übertrifft.



Spielen Sie jedes EM ´96™ Match mit dem Fußballtam Ihrer Wahl.



True 3D Grafikengine. Betrachten Sie die Action aus jedem Winkel.



Live Kommentar - direkt auf das Spielgeschehen bezogen.



Absolut realistische Bewegungsabläufe durch Motion Capturing.



Super Sound Kulisse. Hören Sie den Fanjubel, als wäre es live.



Detaillierte Statistiken zu allen Belangen des Teams und des Spiels.

Werden Sie Europameister!





Vertrieb: Rushware GmbH, Daimlerstraße 8, 41564 Kaarst, Tel. 0 21 31/60 70, Fax. 0 21 31/60 71 11 • Profisoft GmbH, Eversburger Straße 34, 49090 Osnabrück, Tel. 05 41/12 20 65, Fax. 05 41/12 24 70 • Schweiz: ABC SPIELSPASS AG, Bahnweg Nord, CH-9475 Sevelen, Tel. 081/785 29 60, Fax. 081/785 12 22 • Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Vorarlberger Wirtschaftspark, A-6840 Götzis, Tel. 0 55 23/5 65 10, Fax. 0 55 23/6 47 94



PC-Spiele

PC-Spiele	CD	Disk
Abuse (dt.)	69,99	
Addams Family Pinball	79,99*	
Afterlife	79,99*	
AH-64D Longbow (dt.)	89,99*	
Albion (dt.)	89,99	
Alien Trilogy	89,99*	
Alone in the Dark Trilogy (dt.)	69,99	
Ancient Empires (dt.)	79,99*	
Anvil of Dawn (dt.)	79,99	
Arcade Amerika (dt.) AKTION!	49,99	
Ascendancy (dt.)	89,95	
A.T.F. (dt.)	89,99	
Azrael's Tears (dt.)	79,99*	
Bad Mojo (dt.)	**69,99**	
Baldies (dt.)	69,99*	
Baphomets Fluch (dt.)	79,99*	
Battle Cruiser 3000 AD (dt.)	69,99*	
Battle Isle 3 (dt.)	79,95	
Battle Race	89,99*	
Bazooka Sue	89,99*	89,99*
Bermuda Syndrome (dt.)	79,99	
Big Red Racing (dt.)	69,99	
Biing! (dt.)	69,99	79,95
Bleifuß – Screamer	59,99	
Caesar 2 (dt.)	79,99	
Chessmaster 4000 Turbo (Win 95)	79,99*	
Chewy – Esc von F5 (dt.)	69,99	
Chronicles of the Sword	79,99*	
Civilization 2 (dt.)	79,99	
Colony Wars 2492 (dt.)	89,99	
Command & Conquer	99,95	
Command & Conquer Data CD	29,99	
Congo	79,99	
Conquest of the New World (dt.)	**79,99**	
Corpse Killer	79,99*	
Crusader – No Remorse (dt.)	89,95	
Cyberia 2 (dt.)	89,99*	
Cyber Judas	79,99*	
Cybermage – Darklight Aw. (dt.)	89,99	
Daggerfall (dt.)	99,99*	
Deadline	39,99*	
Deadly Skies	79,99*	
Death Gate	79,99*	
Deathkeep AD&D	79,99*	
Der Druidenzirkel (dt.)	69,99	
Der Planer 2 (dt.)	79,99*	
Descent 2	79,99	
Destruction Derby	99,95	
Diablo (dt.)*	79,99	
Die gr. Schlacht in den Ardennen	69,99*	
Die Fugger 2 (dt.)	79,99	
Die Siedler 2 (dt.)	69,99	
Discworld (dt.)	89,95	
Duke Nukem 3D	69,99*	
Dungeon Keeper (dt.)	89,99*	
Earthsiege 2: Skyforce (dt.)	**79,99***	
Earthworm Jim 2 incl. 1 (dt.)	69,99*	
Ecco the Dolphin	59,99	
Elisabeth I. (dt.)	99,99*	
ESPN Extreme Games	59,99	
F1 Manager '96 (dt.)	79,99*	
Fantasy General	69,99	
Fast Attack (dt.)	69,99*	
FIFA Soccer '96 (dt.)	89,95	
Flightsimulator 5.1 (dt.)	119,95	
Formula 1 Grand Prix 2 (dt.)	99,99*	
Fritz 4 (Schach)	139,99	
Gabriel Knight 2 (dt.)	89,99	
Gender Wars (dt.)	79,99*	
Gene Wars (dt.)	89,99*	
Grand Prix Manager (dt.)	89,99	
Hardline	69,99*	
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)	69,99	89,95
Heart of Darkness	99,99*	
Heroes of Might & Magic (dt.)	59,99	
Hexagon Kartell (dt.)	**99,99***	
Hugo	69,99	69,95
IndyCar Racing 2	79,99	
Into the Void (dt.)	79,99*	
Kingdom of Magic (dt.)	79,99*	
Lands of Lore 2 (dt.)	99,99*	
Lost Eden (dt.)	79,95	
Madden Football '96	89,99*	
Mad TV 2 (dt.)	79,99*	
Mag! (dt.)	79,99	79,99*
Magic the Gathering (dt.)	89,99*	
Manic Karts	39,99	
Master of Orion 2 (dt.)	89,99*	
Maximum Surge	79,99*	
Mechwarrior 2 Limited Edition (dt.)	79,99	
Mechwarrior 2 Expansion Pack	39,99	
Monopoly	69,99	
Myst (dt.)	69,95	
NBA Live 96	89,99	
Need for Speed (dt.)	89,95	
NHL Hockey '96	89,95	
Normality Inc. (dt.)	**79,99***	
Offensive (dt.)	79,99*	
Orion Burger	69,99*	
Panzer General 2 – Allied General	69,99	
Per.Oxyd		49,95
PGA European Tour Golf	89,99	
Phantasmagoria (dt.)	99,99	
Pinball 3D-VCR	49,99	
Pinball 95 (Maxis)	49,99	
Pitfall (Win 95)	79,95	
Pole Position (dt.)	89,99	89,99
Police Quest SWAT (dt.)	79,99*	
Project Paradise	89,99*	
Pro Pinball – The Web	49,99	
ranTrainer 2 (dt.)	79,99	
Rayman (dt.)	79,99	
Rebel Assault 2 (dt.)	89,99*	
Riddle of Master Lu (dt.)	89,99	
Ridge Racer	59,99*	
Ripper (dt.)	79,99*	
Rise 2: The Resurrection	89,99	
Schatten über Riva (DSA 3, dt.)	**89,99***	
Schiratti Commander	69,99*	
Schleichfahrt (dt.)	89,99*	
Shannara (dt.)	79,99*	
Shell Shock	69,99*	
Silent Hunter	79,99*	
Silent Thunder (Win 95)	89,99*	
Sim City 2000 Collection (dt.)	99,95	
Simon the Sorcerer 2 (dt.)	79,95	79,95
Space Academy	79,99*	79,99*
Space Bucks (dt.)	69,99*	
Space Hulk – The Blood Angels	89,99*	
Speed Haste	59,99*	
Spycraft	89,99	
Star Trek: Deep Space Nine	79,99	
Star Trek TNG: Final Unity (dt.)	99,95	
Steel Panthers (dt.)	79,95	
Stefan Effenbergs: Der Coach	79,99*	
Stonekeep (dt.)	85,00	
S.T.O.R.M.	89,99*	
Syndicate Wars (dt.)	89,99*	
Teamchef (dt.)	89,99	
Terminator: Future Shock	79,99	
Terra Nova	79,99	
TFX EF 2000 (dt.)	85,00	
The Dig (dt.)	79,99*	
This Means War! (dt.)	79,99	
Thunderhawk 2	79,99	
Tie Fighter (dt.)	79,99*	79,95
Tilt	59,99	
Time Commando (dt.)	**89,99***	
Tiny Troops	79,99*	79,99*
Top Gun – Fire At Will (dt.)	79,99	
Torin's Passage (dt.)	89,99	
Toonstruck	79,99*	
Touché – 5th Musketeer (dt.)	69,99	
Track Attack (dt.)	79,99	
Twisted Metal	69,99	
Unnecessary Roughness '96	89,99	
Urban Runner (dt.)	85,00*	
Virtual Snooker	79,99	
Vollgas – Full Throttle (dt.)	89,95	
WarCraft 2: Tides of Darkn. (dt.)	79,99	
WarCraft 2 Expansion Pack	**29,99***	
Warhammer – Dark Crusader	69,99*	
Warhammer – Im Schatten ... (dt.)	69,99	
Warplanes 2	109,99*	
Werewolf vs. Comanche (dt.)	79,95	
Westwood Comp.: *Lands of Lore, Legend of Kyrandia 1-3, Dune 2*	79,95	
Wetlands (dt.)	59,95	
Wing Commander 4 (dt.)	99,99	
Worms	69,99	
Worms Data-CD: Reinforcements	39,99	
Z	79,99*	69,99*
Zork Nemesis	**79,99**	

PC-Preishits (solange Vorrat)

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD	Disk
1942 – Pacific Air War Gold	39,95	
1944 – Across the Rhine (dt.)	59,99	
7th Guest	19,95	
Aces Collection: *Aces over Europe, Aces of the Pacific, Red Baron*	49,95	
Aces over Europe	19,99	
Alone in the Dark 1 (dt.)	29,99	
Armored Fist (dt.)	39,99	
Aufschwung Ost (dt.)	29,99	
Battle Bugs	19,99*	
Battle Team 1	19,99	
Battle Team 2	29,99	
Beneath A Steel Sky	19,95	
Betrayal at Krondor	19,99	
Burning Steel 4	39,99	
Caesar 1	19,99	
Civilization	39,95	39,95
Comanche incl. Missions (dt.)	**39,99**	
Creature Shock (dt.)	19,99	
Das Schwarze Auge 1 (dt.)	39,95	
Der Clou incl. Profidisk (dt.)	29,95	
Desert & Jungle Strike komplett	19,99	
Die Siedler (dt.)	29,99	
Die total verrückte Rallye (dt.)	19,99	
Dune 2 (CD=dt. / Disk=engl.)	39,95	29,95
Ecstatica	29,99	
Even More Incredible Machine (dt.)	19,99	
Fade to Black (dt.)	29,99	
FIFA Soccer (dt.)	29,99	
Flight of the Amazon Queen (dt.)	39,99	
Formula 1 Grand Prix	39,95	39,95
Gabriel Knight 1 (dt.)	19,99	
Goblins 3	19,99	
Hexen AKTIONSPREIS	49,99	
History Line 1914-1918 (dt.)	29,99	
Hollywood Pictures	29,99	
Indiana Jones 4 (dt.)	29,99	
Indiana Jones Desktop Adv. (dt.)	29,99*	
IndyCar Racing	19,95	
Inferno (dt.)	29,99	
Jagged Alliance (dt.)	29,99	
Kings Quest 6	19,99	
Kings Quest 7 (dt.)	39,99	
Knights of Xentar (dt.)	**29,99**	
Lands of Lore (dt.)	29,95	
Larry 1-6 Collection	39,99	
Legend of Kyrandia 2 (dt.)	29,95	
Legend of Kyrandia 3 (dt.)	19,99	
Lemmings 3 (All New World)	39,99	
Lemmings Bundle (Win 95)	29,99*	
Little Big Adventure (dt.)	29,99	
Lollypop (dt.)	19,99	
Made in Germany: *Anstoss, Battle Isle 2, Sternenschweif*	39,99	
Magic Carpet Plus (dt.)	29,99	
Magic Carpet 2 (dt.)	39,99	
Maniac Mansion 2 (dt.)	29,95	
Master of Magic (dt.)	39,95	
Mega-Tri-Pak: *USS Ticonderoga, Cyclemania, Thunderscape*	29,99	
Nascar Racing (engl.)	39,99	
NHL Hockey 95 (dt.)	**29,99**	
North & South	9,95	
Novastorm	29,99	
Oldtimer (dt.)	19,99	
Perfect Sports: *Jack Nicklaus Golf, Anstoss, Anstoss World Cup*	29,99	
PGA Tour Golf 486 (dt.)	29,99*	
Pirates Gold (dt.)	39,95	39,95
Police Quest 4 (dt.)	19,99	
Populous 2 & Powermonger	29,95	
Prisoner of Ice (dt.)	29,99	
Privateer	29,95	
Rebel Assault (engl., dt.Ut.)	29,95	
Rüsselsheim (dt.)	19,99	
Sam & Max (dt.)	29,99	
Sim City Enhanced (dt.)	19,95	
Sim Box: *Der Planer, Mad TV, ranTrainer*	29,99	
Simon the Sorcerer (dt.)	39,95	
Space Quest 4	19,99	
Star Trek: Final Unitiy Ltd. Ed.	**59,99**	
Star Trek: Judgement Rites	29,99	
Strike Commander	29,95	
Super Street Fighter 2 Turbo	29,99	
Super VGA Harrier & Mig 29	9,99	
Syndicate Plus (dt.)	29,95	
System Shock (dt.)	29,99	
T.F.X.	29,99	
Theme Park (dt.)	29,99	
Turrican 2 (dt.)	29,99	
TV-Show: Bingo		9,95
TV-Show: Riskant		9,95
U.F.O. – Enemy Unknown (dt.)	39,95	39,95
Ultima Underworld 1+2 komplett	29,95	
Virtuoso (dt.)	9,99	
Wing Commander 2	29,95	
X-Wing (incl. aller Zusatzdisks, dt.)	39,99	

Software der anderen Art

Software der anderen Art	CD	Disk
Alfred Biolek – Meine Rezepte	59,99	
Bertelsmann Universal Lexikon	89,95	
Eine kurze Geschichte der Zeit	89,95	
Formel 1-Lexikon	39,99	
Lindenstraße	**49,00**	
PC-Fahrschule	39,95	
Pegasus 3.0 (Doppel-CD)	29,99	
Quest for Fame – Aerosmith	89,99	
RTL Samstag Nacht	49,99	
Star Trek: Klingons	69,99*	
Telekom: Telefonbuch	29,50	
Telekom: Gelbe Seiten	69,00	

Video CD's für MPEG-PC's & CDI

Artikel	Preis
James Bond Collection (6 Titel+Buch)	219,99
Mr. Bean – Final Frolics	29,99
Star Trek – Treffen der Generationen	49,95
CDI-Grundgerät	ab 699,95

Zubehör

Artikel	Preis
CD-ROM 6fach-Speed, IDE	199,99
Soundblaster 16 Value Edition IDE	179,99
Soundblaster 32 PNP	299,99
Stereo-Lautsprecher (80 Watt, Netzteil)	59,95
Yamaha DB 50 XG Wavetable-Aufsatz	**219,99**
3,5" MF 2HD	5,99

Joysticks

Artikel	Preis
CH Flightstick Pro	129,95
Competition Pro 3DEE Joystick	189,99
Gravis GamePad	39,95
Gravis Joystick Analog SONDERAKTION	35,00
Gravis Joystick "Firebird"	129,95
Gravis Multiport + 2 Grip Pads + NHL 96	**169,99**
Logi Thunderpad	39,95
Logi Wingman incl. Slipstream 5000 CD	79,95
Logi WingMan Extreme	99,95
MS Sidewinder Joystick	109,99
Thrustmaster Formula T2 (Lenkrad)	269,99
Thrustmaster Wizzard Pinball Controller	79,99
Gamecard PC (2 Ports)	39,95

Sony Playstation

Artikel	Preis
Grundgerät incl. Control Pad	499,99
Alien Trilogy	89,99
Need for Speed	89,99
Resident Evil*	**89,99**
Return Fire*	99,99
Time Commando*	89,99
Wing Commander 3 (dt.)	99,99

Trading Cards: Magic the Gathering

Artikel		Karten	Sprache	Preis
Starter Pack	4. Edition	60 Karten	dt.	16,99
Booster Pack	4. Edition	15 Karten	dt.	5,49
Starter Pack	Eiszeit	60 Karten	dt.	16,99
Booster Pack	Eiszeit	15 Karten	dt.	5,49
Chronicles		12 Karten	engl.	4,99
Fallen Empires		8 Karten	engl.	3,99
Renaissance		8 Karten	dt.	3,49
Heimatländer		8 Karten	dt.	3,99
Homelands		8 Karten	engl.	2,99

Wo Sie uns finden:

Tel. Bestellannahme: (030) 794 72 111

Media Point

Berlin – Neukölln
Jonasstraße 28/29
Tel.: (030) 621 60 21
U-Bahn 8 Leinestraße
Bus 144



Media Point

Berlin – Steglitz
Bismarckstraße 63
Tel.: (030) 794 72 131
S-Bahn 1 Feuerbachstr.
Bus 170, 181, 182

Kniephof- straße
Friedrichs- ruher Str.
Berg- straße
Bismarckstraße

Media Point

Berlin – Friedrichshain
Petersburger Straße 94
Tel.: (030) 427 37 11
U-Bahn 5 Rth. Friedrichsh.
Tram 20, 21 Bersarinplatz



Media Point

Berlin – Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 383 02 191
U-Bahn 7 Rohrdamm
Bus 127, 204



Media Point

Berlin – Tegel
Brunowstraße 10
Tel.: (030) 433 96 05
U-Bahn 6 Alt-Tegel
Bus 120, 133, 125, 222





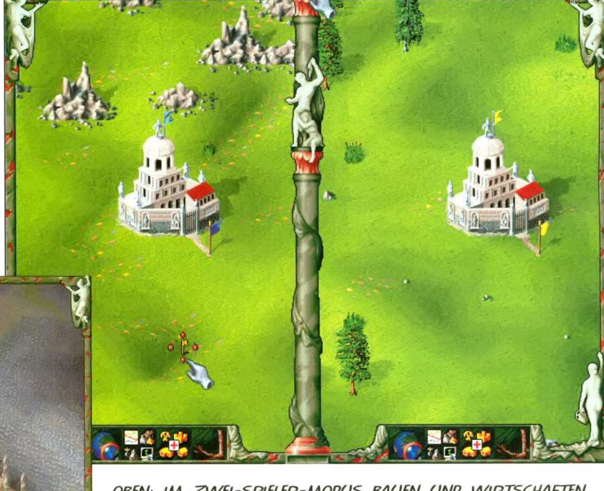
Hamburg – Harvestehude
Grindelberg 73-75
Tel.: (040) 429 11 139
U-Bahn 3 Hoheluftbrücke
Bus 35, 102



Die Siedler II • Wirtschaftssimulation

ZU NEUEN UFERN

Fremde Welten und das Abenteuer Zivilisation stehen im Mittelpunkt von Blue Bytes Neuauflage des Top-Hits Die Siedler. Als Anführer einer kleinen Schar von Auswanderern brechen Sie auf, um für Ihr Volk eine neue Heimat auf der anderen Seite des Ozeans zu finden.



OBEN: IM ZWEI-SPIELER-MODUS BAUEN UND WIRTSCHAFTEN SIE MITTELS SPLIT-SCREEN AN EINEM PC. LINKS: SOGAR IN EINER HÖHLE FINDEN DIE SIEDLER PLATZ ZUM BAUEN.

Doch leider läuft nicht alles nach Plan, und Sie erleiden vorzeitig Schiffbruch. Ihr Schiff ist nur noch ein Wrack, nur mit Mühe und Not gelangen Sie ans rettende Ufer einer scheinbar unbewohnten Insel. Hier beginnt das Abenteuer, und Sie können sich in dieser prekären Situation als kühler Planer, Stratege und Wirtschaftler beweisen. Dort, wo momentan nur Ihr Zelt steht, sehen Sie eine stattliche Siedlung entstehen. Sie sehen, wo Sie Wege anlegen und wo Sie Häuser bauen lassen wollen. Auch Ihre Mannschaft haben Sie bereits nach ihren Fähigkeiten eingeteilt: Landwirtschaft, Fischfang, Metzger, Bäcker. Selbst an einen kleinen Trupp zur Selbstverteidigung und an Späher haben Sie gedacht. Sie scheinen gewappnet. Ging es in der Vorgängerversion der Siedler II ausschließlich um ökonomische Planung und das wohlige Gedeihen

WIRSCHAFTLICHE ABHÄNGIGKEITEN

DAS HAUPTQUARTIER
Das ist ihr erstes Gebäude. Es wird nicht von Ihnen gebaut, sondern steht Ihnen bereits zu Spielbeginn fertig zur Verfügung.



EINE WERFT
Hier arbeiten die Schiffsbauer. Für den reinen Warentransport werden hier Boote erstellt und - allerdings nur auf Befehl - Schiffe, mit denen auch Personen befördert werden können.



EINE WINDMÜHLE
Hier geht der Müller seiner Beschäftigung nach und erzeugt Mehl auf Grundlage des vom Bauernhof gelieferten Getreides. Das erzeugte Mehl wird an den Bäcker geliefert.

EINE BÄCKEREI
Der Bäcker ist auf die Lieferungen von Mehl durch den Müller angewiesen. Haben Sie keine Mühle bauen lassen, wird auch der Bäcker arbeitslos sein.



EIN GOLDBERGWERK
In den Bergwerken gehen die Bergleute ihrer Arbeit nach. Sie müssen mit Spitzhacken als Werkzeug ausgestattet werden. Das von ihnen abgebaute Rohgold wird in der Münzprägerei weiterverarbeitet.

Ihrer Siedler, so wartet die 96er Version mit interessanten Neuerungen auf. Da gibt es eine Vielzahl unterschiedlicher Völkchen, für die Sie sich entscheiden können, um in den Siedlungsbau einzusteigen: Römer, Wikinger, Japaner oder Afrikaner stehen zur Wahl. Außerdem können Sie jetzt Schiffbau betreiben und per Seeweg zu Expeditionen aufbrechen, um neue Handelsrouten zu erschließen und den Wohlstand in Ihrer Siedlung zu mehren.

Kamapagne-Modus oder „Free"-Play

Sie haben die Wahlmöglichkeit, einen Kampagne-Modus zu spielen oder sich die Spieloptionen selbst zusammenzustellen. Im Kampagne-Modus bildet eine kleine Geschichte den Spielhintergrund. Sie landen als Schiffbrüchige der Tortius auf einem Eiland und dürfen nun das Beste aus dieser Situation machen. Über diese Geschichte wird das Spiel dann in einzelne „Kapitel" unterteilt. In jedem Kapitel muß eine bestimmte Aufgabe bewältigt werden, bevor es weitergeht. Das erste Kapitel dient dabei zusätzlich als eine Art „Lernprogramm", um mit den wesentlichen Elementen vertraut zu machen. Im freien Modus haben Sie die Möglichkeit, die Spielbedingungen selbst festzulegen. Auch hier gibt es pro Karte eine Endbedingung, die erfüllt sein muß, wollen Sie das Spiel erfolgreich abschließen. Das interessanteste der Szenarien ist das Spielgeschehen in einer Höhlenwelt. Denn auch „Unter Tage" darf kräftig gebaut werden. Insgesamt stehen 18 Karten zur Verfügung. Für jedes Szenario lassen sich Optionen wie z. B. Bündnisse, Spielzeit und Anfangsposition einstellen, so daß man sie auch mehrmals mit unterschiedlichen Ausgangsbedingungen spielen kann.

Viel Feind, viel Ehr´

Zwar kann man den Siedlungsbau auch alleine betreiben, auf die Dauer macht es aber mehr Spaß, wenn man sich mit einem Gegner, gleich ob vom Computer gespielt oder aus Fleisch und Blut, auseinandersetzen und messen darf. Deshalb gibt es bei den Siedlern natürlich auch militärische Einheiten. Für den Fall, daß man ohne Gegner und damit kriegerische Auseinandersetzungen spielt, braucht man das eigene Militär trotzdem, um neues Land zu erkunden und in Besitz zu nehmen. Nur so können Sie Ihren Aktionsradius vergrößern. Wo wir schon beim Militär sind - auch hier gibt es eine ganze Reihe von Einstellungen, die beeinflussen, wie



KOMMENTAR

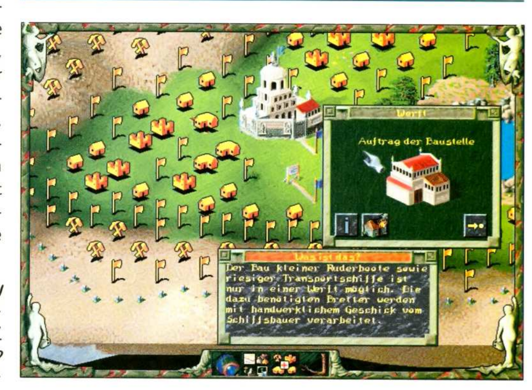
Die neuen Gebäude und die innovative Technik kombiniert mit dem bewährten Spielprinzip verheißen nur das Beste. Einziges Manko bleiben die unzureichenden Militär-Optionen, Fans können aber dennoch bedenkenlos zugreifen. Diejenigen, die den ersten Teil „verpaßt" haben, erhalten nun eine „zweite" Chance - diese sollten sie nutzen.

DIE EINZELNEN EINHEITEN

Die Standardeinheiten der Siedler unterscheiden sich nicht sonderlich, egal, ob Sie eine Wikingersiedlung oder einen Negerkral bauen. Unterschiede gibt es vor allen Dingen bei den militärischen Einheiten. Die hier dargestellten Figuren von links nach rechts und von oben nach unten sind:

Ein Schmied, ein Gelehrter, ein Bauer, ein Fischer, zwei japanische Einheiten, zwei Wikinger-Einheiten, zwei afrikanische Einheiten und zum guten Schluß noch vier Angehörige der römischen Legionen.





SIE KÖNNEN SICH DIESEN HILFEMODUS EINSCHALTEN. JETZT SEHEN SIE LEICHTER, AN WELCHEN STELLEN SIE GEBÄUDE ERSTELLEN UND STRASSEN BAUEN KÖNNEN.

EINE HOLZFÄLLERHÜTTE

Hier wohnt der Holzfäller. Er benötigt für seine Arbeiten eine Axt. Die von ihm gefällten Baumstämme liefert er an das Sägewerk.



EIN SÄGEWERK

Das Sägewerk ist eines der wichtigsten Gebäude. Denn zum Bau aller anderen Gebäude werden auch immer Bretter benötigt, die hier erzeugt werden.



EINE WACHSTUBE

Die Wachstube ist ein relativ kleines Gebäude. Bis zu drei Soldaten finden in ihr Platz.

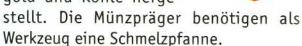


EIN HAFENGEBÄUDE

Das Hafengebäude sollten Sie nur an größeren Gewässern errichten. Nur hier macht es sich auch bezahlt. Es dient als Umschlagplatz für die Waren, die auf dem Seeweg angeliefert werden.

EINE MÜNZPRÄGEREI

In der Münzprägerei werden Goldmünzen auf Grundlage von Rohgold und Kohle hergestellt. Die Münzpräger benötigen als Werkzeug eine Schmelzpfanne.



EIN BAUERNHOF

Hier wohnt der Bauer. Er benötigt als Werkzeug eine Sense, um das Getreide zu ernten, das er dann an den Mühlenbesitzer weiterliefert.

sich Ihre Truppe verhält, stößt man auf einen unfreundlichen Nachbarn oder kommt es gar zu echten Kampfhandlungen. Sie können außerdem bestimmen, wie hoch die Rekrutierungsrate ist und wie gut die militärischen Gebäude im Landesinneren und an der Landesgrenze besetzt sind. Neu ist die Bau-Option für Katapulte, die, einmal errichtet, eigenständig feindliche Wachgebäude in unmittelbarer Nähe unter Beschuß nehmen. Leider können Sie Ihre Soldaten aber wie beim ersten Teil nicht mehr steuern, wenn Sie einmal den Angriffsbefehl gegeben haben. Das angeklickte Gebäude wird vollkommen automatisch attackiert. Schade, hier wäre eine Einheitenkontrolle wie etwa bei Command & Conquer sicherlich wünschenswert gewesen.

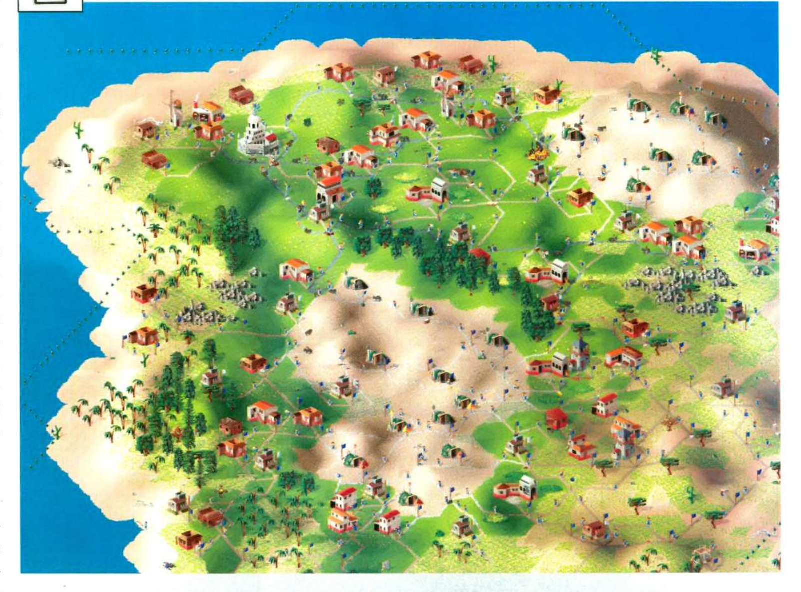
Gelungene Technik

Technisch hat sich einiges getan. SVGA gehört natürlich zum Standard, aber die Siedler bieten mit einer möglichen Auflösung von 1.280x1.024 Bildpunkten - den entsprechenden Monitor mit passender Grafikkarte vorausgesetzt - die totale Übersicht. Die einzelnen Gebäude und Häuschen sind mit viel Liebe zum Detail gezeichnet und animiert worden. Da gibt es hoppelnde Hasen, und eine leichte Brise streicht stetig durch die Baumwipfel. Ein Blick auf eine durchschnittlich ausgebaute Siedlung offenbart daher einen tollen Anblick: es wimmelt nur so von agilen Siedlern in einer lebendigen Umgebung. Die Bedienung ist weitestgehend auf die Maus abgestimmt. Siedler 2 läuft schließlich sowohl unter DOS als auch unter Windows. Das Windows-Konzept der Fenster, die sie per Doppelklick öffnen und beliebig verschieben können, um z. B. auf die Informationen zu einem Gebäude zuzugreifen, sorgt für komfortable Bedienung. Siedler II bietet einen Zwei-Spieler-Modus, der allerdings nicht zur Verfügung steht, wenn Sie eine Kampagne spielen. Nur wenn Sie die Option „Freies Spiel" wählen, können Sie gegen einen menschlichen Gegner antreten, wofür der Bildschirm aufgeteilt wird. Auch im Zwei-Spieler-Modus gibt es Szenarien, bei denen man sich zusätzlich auch noch um Computergegner kümmern muß. Da kann man dann schon einmal ins Schwitzen kommen. Das einzige, was Blue Bytes neuen Siedlern jetzt noch fehlt, ist ein Szenario-Editor.

Christian Bigge/av

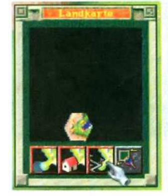
DIE DIMENSIONEN

Die große Karte, die aus ca. neun Bildschirmen besteht, verdeutlicht, wie sehr man mit zunehmendem Ausbau seiner Siedlung aufpassen muß, die Übersicht nicht zu verlieren.





Am unteren Rand des Kartenausschnitts sind Tools, die man per Mausklick aufrufen kann, um das Spiel zu steuern und die Spieloptionen einzustellen. Von links nach rechts lassen sich aufrufen:



Die Karte steuert per Klick das Spielfenster in bekanntes Gebiet.



Die Hauptauswahl: Verteilung, Transport, Werkzeuge u.v.m.



Auch die Post kann über ein Symbol direkt zugegriffen werden.



Über Zoomfunktion und Beobachtungsfenster kann jedes Detail immer im Blick behalten werden.

KOMPLETTLÖSUNG - AUF SEITE 84

Mindestens:	486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 75 , 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA/SB		
Handbuch:	deutsch	Multiplayer:	Zwei-Spieler-Splitscreen
Sprache:	deutsch	CD/HD:	40 MB/30 MB
Hersteller:	Blue Byte	Preis:	ca. DM 100,-
Grafik:	80%	Sound:	70%

81%

Action
Rätsel
Strategie
Wirtschaft

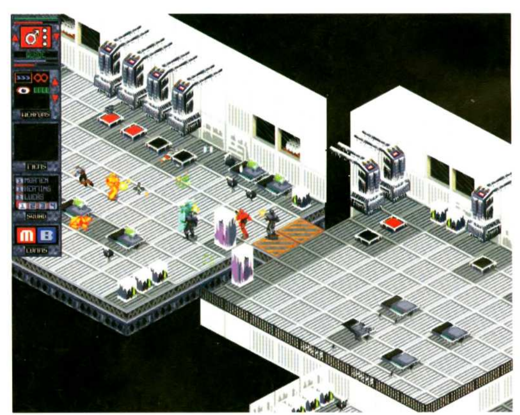
Gender Wars • Action

ROSENKRIEG

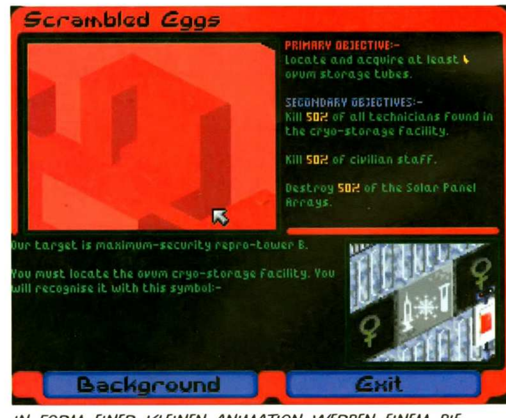
Jedermann redet heutzutage über Gleichberechtigung, und Stück für Stück erobern sich die Frauen eine Männerdomäne nach der anderen. Doch im Jahr 2165, als auch noch ein weiblicher Papst gewählt wird, sehen die meisten Männer rot.



JEDE STADT IST VOLL MIT DEN UNTERSCHIEDLICHSTEN GEGENSTÄNDEN. UND GANZ EGAL, OB MAN EINEN FERNSEHER, EINEN BIERAUTOMATEN ODER EIN AUTO VOR SICH HAT, SO GUT WIE ALLES KANN VERNICHTET WERDEN.



SOBALD MAN IN EINEN NEUEN RAUM KOMMT, WERDEN DIE MAUERN WEGGEBLENDET, DAMIT MAN BESSER ERKENNEN KANN, WO SICH FEINDLICHE SOLDATEN VERSTECKEN.



IN FORM EINER KLEINEN ANIMATION WERDEN EINEM DIE WICHTIGSTEN DATEN ZU DER FOLGENDEN MISSION AUFGEZEIGT. SEKUNDÄRE ZIELE MUSS MAN ABER MEISTENS SELBER SUCHEN.

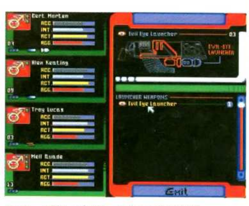
Ein Attentat auf die beiden Oberhäupter der unterschiedlichen Parteien hat zur Folge, daß es zwischen Frauen und Männern zum Krieg kommt. Obwohl beide Seiten über die modernsten Waffen verfügen, schaffen sie es nicht, das andere Geschlecht zu vernichten oder zumindest zu unterwerfen. Aufgrund der Verwüstungen sehen sich beide Seiten gezwungen, ihre Städte in den Untergrund zu verlegen. Zu dem Zeitpunkt, zu dem der Spieler die Kontrolle über ein Einsatzkommando der Männer oder Frauen übernimmt, gibt es nur noch vereinzelte Angriffe mit speziell ausgebildeten Terrorkommandos, die hauptsächlich dem Zweck dienen, genetisches Erbmaterial des anderen Geschlechts, welches zum Klonen benötigt wird, aus den feindlichen Städten zu stehlen.

Für welche Seite man sich entscheidet, ist für den Spielverlauf unerheblich. Immer startet man in seinem Hauptquartier, wo man in einem Briefing die primären und sekundären Ziele seines Einsatzes erfährt. Primäre Ziele sind meist der Schutz bestimmter Gebäude oder das Erobern von Gegenständen, wobei die sekundären Ziele meist beinhalten, daß man einen bestimmten Prozentsatz der feindlichen Stadtbevölkerung unschädlich macht. Nachdem man mit den Missionszielen und vielleicht auch einigen Hintergundinformationen vertraut ist, kann man sich seine Truppe mit bis zu vier Soldaten zusammenstellen. Die Söldner haben vier verschiedene Eigenschaften, wobei man auch tunlichst darauf achten sollte, daß man je nach Einsatz auch andere Personen mitnimmt. Da die verschiedenen Charaktere ein gewisses Eigenleben haben, kann es sonst gelegentlich vorkommen, daß ein sehr aggressiver Soldat in einem Geheimauftrag die Beherrschung verliert und wahllos auf Passanten feuert. Pro Mission kann man eine bestimmte Anzahl von Personen trainieren lassen, so daß sie in den folgenden Missionen mit verbesserten Eigenschaftswerten zur Verfügung stehen.

Einkaufen gehen...
Nachdem alle Aktionen im Hauptquartier abgeschlossen sind, läßt man sich mit einem Shuttle im Einsatzgebiet absetzen bzw. man begibt sich in der eigenen Stadt zum Ort des Geschehens. Die bis zu vier Teamkollegen sieht man aus einer isometrischen 3D-Perspektive. Mit der linken Maustaste kann man auf der Karte bestimmen, wohin die gerade selektierte Person sich bewegt. Mit der rechten Maustaste kann werden dagegen die gerade aktivierten Bewaffnungen abgefeuert.
Gelegentlich kommt man an Aufzüge oder Schalttafeln, die ebenfalls mit einem Klick mit der rechten Maustaste bedient werden können. Erfreulicherweise ist die Truppe dabei intelligent genug, zu enge Aufzügeplattformen wiederholt zu rufen. Ganz nach eigenem Willen und nach Art der Mission kann man auch einstellen, wie sich die Soldaten bei Feindkontakt verhalten. Meist empfiehlt es sich, sich mit dem Stoßtrupp auf direktem Weg zum Ziel zu begeben, da die Levels nicht nur in den Kerngebieten konsequent gestaltet wurden, sondern auch an denjenigen Punkten, an denen man normalerweise nicht vorbeikommt. So dürfen bei einem Angriff auf ein Genlabor ohne Probleme auch verschiedene andere Labors aufgesucht werden. Da an verschiedenen Stellen die Energie der Kämpfer wieder aufgefrischt werden kann, sollte man sich hin und wieder auch die Mühe machen, einen Level vollständig abzumarschieren. Damit steigen die Chancen, daß die Männer bzw. Frauen am Ende der Mission befördert werden und mit höheren Werten wieder zur Verfügung stehen.

Syndicate-Klone
Wie das Spielgeschehen erinnert auch die optische Aufmachung stark an den Klassiker Syndicate. Je nach Power des Rechners kann man Gender Wars entweder in einer sehr übersichtlichen SVGA-Auflösung spielen oder muß sich mit der doch sehr ungenauen VGA-Version herumschlagen. Vor allem im VGA-Modus kommt es des öfteren vor, daß man aus einer Ecke unter Beschuß genommen wird, die man nicht sofort in seinem Blickfeld hat. Hier hilft dann nur noch schnelles Scrollen und beten, daß man die Heckenschützen möglichst schnell ausfindig macht. Mit einer Stereosoundkarte ist man da etwas im Vorteil, da so schon akustisch die Richtung des Angriffs geortet werden kann.

Christian Müller/lg



BIS ZU VIER PERSONEN KANN MAN IN SEINEM TEAM HABEN. JEDER KANN DABEI NACH BELIEBEN MIT WAFFEN AUSGESTATTET WERDEN.

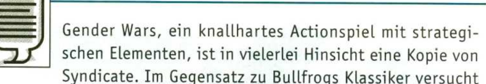
ZWISCHENSEQUENZEN





Vor jeder Mission wird ein kurzes Video eingeblendet, das an Satire kaum zu überbieten ist. Da stürzen die Männer im Anflug auf ihr Anflugsziel ab, weil der Pilot betrunken am Steuer der Fähre sitzt. Ein andermal kommt es gerade bei einem feuchtfröhlichen Gelage zu einem Alarm, und einer der Kämpfer kommt nur noch wankend aus der Tür. Aber auch auf Seiten der Frauen findet man solche überdrehten Sequenzen. Ein Raumschiff stürzt ab. Ein Kameraschwenk in den Innenraum zeigt, daß Piloten- und Copilotensessel leer sind und die Pilotin sich jetzt erst mal vor dem Spiegel den Lippenstift nachziehen muß.

KOMMENTAR



Gender Wars, ein knallhartes Actionspiel mit strategischen Elementen, ist in vielerlei Hinsicht eine Kopie von Syndicate. Im Gegensatz zu Bullfrogs Klassiker versucht sich SCI auf satirischem Boden. Doch der in den Zwischensequenzen auf witzig inszenierte Kampf der Geschlechter schießt im eigentlichen Spiel manchmal über die Grenze des guten Geschmacks hinaus: Das einzigste, was dort zählt, ist der schnelle Finger am Abzug. Eine deutsche, entschärfte Fassung ist nicht geplant. Definitiv nichts für Kinder (USK ab 18).

Mindestens:	486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium, 16 MB RAM, DoubleSpeed CD-ROM		
Technik:	VGA und SVGA/SB		
Handbuch:	Englisch	Multiplayer:	keine Multiplayeroption
Sprache:	englisch, wenig	CD/HD:	122 MB/20 MB
Hersteller:	SCI	Preis:	ca. DM 100,-
Grafik:	83%	Sound:	80%

78%

Action
Rätsel
Strategie
Wirtschaft

Strike Base • Strategie/Action

ALIENJAGD

Action ohne Strategie - Strategie ohne Action? Dem Trend der letzten Monate zufolge ist das eine ohne das andere kaum mehr vorstellbar. Leider fehlt diesen „Eintöpfen" häufig die rechte Würze. Die österreichische Küche Max Design bringt mit Strike Base ein neues Rezept dieser Art auf den Tisch.



WIRD DER BLICK AUS DEM COCKPIT ZU ÖDE, KANN AUF EINE AUSSENANSICHT UMGESCHALTET WERDEN.

Man nehme eine nette Idee, gebe ein Stückchen Comanche, einen Schuß Descent und eine winzige Prise Command & Conquer dazu - fertig ist Strike Base, ein stark actionlastiges Strategiespiel, einfach, aber durchaus schmackhaft. Zur Handlung: Auf einigen Planeten fern der Erde haben sich üble Aliens angesiedelt, dem Menschen technisch ebenbürtig. Es gilt nun, diese Planeten von jenen Eindringlingen und ihren Bauwerken zu säubern. Diese Säuberungsaktion ist in mehrere Missionen unterteilt, die sich in Ablauf und Ziel jeweils etwas unterscheiden, was dem Spiel einen leicht strategischen Charakter einhaucht. Startpunkt eines Einsatzes ist eine winzige Basis, in der vier Flug- bzw. Fahrzeuge zur Verfügung stehen, die dort auch regelmäßig mit Energie betankt und verschiedenartig bewaffnet werden können. Informationen über die Lage der feindlichen Einheiten sind einer Karte zu entnehmen, die während des gesamten Einsatzes zur Verfügung steht. Außerdem bekommen Sie in der Basis Zugang zu einer Datenbank, die Bildmaterial über sämtliche außerirdischen Panzerfahrzeuge, Fliegertypen und Gebäudekomplexe enthält, in rotierender Polygongraphik zu betrachten. Haben Sie auf diese Weise Wissenswertes über die Alieneinheiten in Erfahrung gebracht, heißt es, auf der Planetenoberfläche Feindkontakt zu suchen.

Der Kampf beginnt

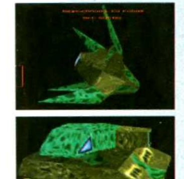
Nach Verlassen des Hangars gleiten Sie über eine Voxel-Landschaft, bestehend aus verwinkelten Bergen und Tälern, Vulkankratern und Lavaseen. Das größte Problem besteht darin, sich die wild umherballernden Panzer, Geschütze und Gleiter der Außerirdischen so schnell wie möglich vom Hals zu schaffen, denn jeder feindliche Treffer zehrt an der Energie des Schildes, welches die eigene Maschine umgibt. Ein gutes Auge und ein flinker Zeigefinger sind da sehr hilfreich. Doch Vorsicht: Energie und Munition sind nur begrenzt vorhanden. Vor allem mit größeren Geschützen, wie Bomben und Raketen, sollten Sie nicht herumprotzen. Um die Orientierung während der Flug- und Wendemanöver zu erleichtern, befindet sich neben der Landkarte auch ein Kompaß im Blickfeld. Im höchsten Maße einfach gibt sich die Steuerung des eigenen Vehikels anhand eines Fadenkreuzes, welches mit der Maus über den Bildschirm bewegt werden kann. Auf dieselbe Weise werden Gegner aufs Korn genommen. Schande demjenigen, der das nicht schon nach kurzer Anlaufzeit beherrscht.

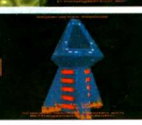
Christian Bigge/mi



DAS DREAM TEAM

Die über 40 feindlichen Einheiten setzen sich aus Polygonen zusammen, die anschließend mit Texturen versehen wurden. Das läßt eine optimale dreidimensionale Darstellung zu.

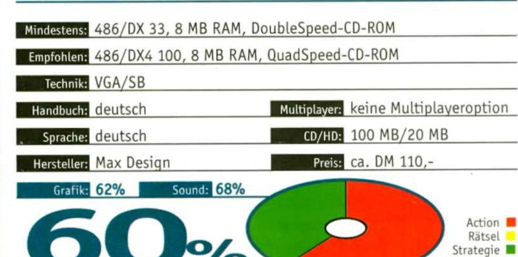


KOMMENTAR

Sicherlich steckt die deutschsprachige Softwareproduktion gerade auf dem Actionsektor noch in den Kinderschuhen. Demzufolge reichen weder Spielwitz noch Machart dieses Werkes weit über das Mittelmaß hinaus. Besonders dringlich scheint die Frage, warum sich entgegen des Trends zu immer leistungsfähigeren Rechnern die Bildschirmauflösung auch noch auf C64-Niveau herunterregeln läßt.

Vielleicht sollte man Max Design, die zuvor mit Wirtschaftssimulationen wie Oldtimer, 1869 oder dem Strategiespiel Burntime in Erscheinung getreten sind, zugutehalten, daß sie mit diesem Spiel praktisch Neuland betreten haben. Einen gewissen Charme darf man Strike Base nicht absprechen, internationales Niveau wird aber kaum erreicht.



Mindestens:	486/DX 33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	486/DX4 100, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	VGA/SB		
Handbuch:	deutsch	Multiplayer:	keine Multiplayeroption
Sprache:	deutsch	CD/HD:	100 MB/20 MB
Hersteller:	Max Design	Preis:	ca. DM 110,-
Grafik:	62%	Sound:	68%

Bestellinfo

① ☎ **0831/511 67-0**
② Telefax 0831 / 511 67-1
③ Compuserve 100106,3111
④ ✉ Game It! - 87488 Betzigau

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice
d.h. am Lager vorrätige Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller. Ist ein Spiel noch nicht erschienen, dann wird es sofort nach Veröffentlichung versandt. Da sich eventuell bei der Bestellung genannte Termine durchaus verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht.

Bei Nichtannahme berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
Rücksendungen bitte mit uns vorher absprechen
Nachnahmeversand: DM 9,90 + 3,- Gebühr der Post, ab DM 250,- frei
Vorkasse / Scheck / Bankeinzug DM 6,90, ab DM 250,- frei

Preise Stand 12.4.96 - * = *noch nicht verfügbar am 12.4.*
N = *Neu im Programm* P = *Preissenkung* H = *Hit, Supertitel*

Kein Vertrieb von „Erotik" oder indizierten Spielen!



Spiel des Monats Mai:

Shannara dt.* 69,95

Knallhart kalkuliert - Unsere TOP 10

Bad Mojo*	74,95
C & C Mission CD	24,95
Cyberia 2*	69,95
Descent 2	74,95
Die Fugger 2	74,95
Die Siedler 2	69,95
Warcraft 2	69,95
Warcraft Data*	24,95
Wing Commander 4	89,95
Worms Data	29,95

Preisknaller CD

solange Vorrat reicht

7th Guest ... 19.95 H
Air Bucks ... 19.95
Alone in the Dark 1 ... 19.95 N
Amored Fist ... 29.95 N
B 17 ... 19.95
Battle Isle 1+Data1&2 ... 19.95
Beneath a Steel Sky ... 24.95
Betrayal at Krondor ... 19.95
Bitmap Brothers Compil. ... 19.95 N
Bureau 13 ... 29.95
Caesar 1 ... 19.95
Campaign ... 19.95
Campaign 2 ... 19.95
Chaos Engine ... 24.95 N
Conspiracy ... 24.95
Creature Shock ... 19.95 H
Dark Universe ... 19.95 N
Dawn Patrol ... 29.95
Der Clou Plus ... 29.95
Der Planer & Extra Data ... 19.95
Desert+Jungle Strike ... 19.95 N
Dune 2 ... 29.95 H
Elite Plus ... 24.95
F 117 A ... 19.95
Fade to Black ... 29.95 H
FIFA Soccer Classic ... 29.95
Flux ... 29.95
Formula 1 GP ... 29.95
Goblins 1+2 ... 19.95
Gobblins 3 ... 19.95
Harrier Jump Jet ... 19.95
Hell ... 19.95
Hellfire Zone ... 19.95
High Command ... 19.95
Indy Car Racing ... 19.95
Jurassic Park ... 19.95
King's Quest 6 ... 19.95
Kyrandia 3 ... 19.95
Little Big Adventure ... 29.95
Lords of the Realm 3.5 ... 19.95 P
Magic Carpet Plus ... 29.95
Manic Karts ... 29.95
Maniac Mansion 2 ... 29.95
NHL 95 Classics ... 29.95
Noctropolis ... 29.95 H
Patriot ... 19.95
PGA Golf Classic ... 29.95
Police Quest 4 ... 19.95
Populous2/Powermonger ... 29.95
Privateer ... 29.95
Railroad Tycoon Deluxe ... 19.95 N
Rebel Assault ... 29.95 H
Return to Zork ... 29.95
Sam & Max ... 29.95 N
Shadow of the Comet ... 24.95
Silent Service 2 ... 19.95 H
Sim City enhanced ... 19.95 H
Sim Life Classics ... 29.95 N
Simon the Sorcerer 1 ... 29.95
Space Hulk ... 29.95
Space Quest 4 ... 19.95
SSN 21 Seawolf ... 29.95
Strike Commander ... 29.95
Stunt Driver ... 19.95
Syndicate plus ... 29.95 H
System Shock ... 29.95 H
Team Yankee ... 19.95
TFX ... 29.95
Theme Park ... 29.95
Tornado ... 19.95
Total verrückte Rallye ... 9.95 N
Ultima 1+2 Classic ... 29.95 H
Walls of Rome ... 19.95
War in the Gulf ... 19.95
Wing Armada ... 29.95 H
Wing Commander 2 ... 29.95 H
Wolfpack ... 24.95 N

CD ROM

3D Lemmings ... 79.95
3D Ultra Pinball ... 39.95
5th Musketeer ... 59.95
11th Hour ... 79.95
Abuse* ... 64.95 N
Action Soccer ... 67.95
After Life* ... a.A.
AH 64 Longbow* ... 79.95 H
Air Havoc Controller ... 64.95
Albion ... 74.95
Aliens ... 69.95
Alien Odysee ... 64.95
Alien Virus e. ... 59.95
Amerika / Civil War ... 69.95
Angel Devoid* ... 59.95
Anvil of Dawn ... 67.95
Apache Longbow ... 64.95
Arcade America ... 79.95
Arcade Classics ... 74.95
Ascendancy ... 74.95
Assault Rigs* ... 64.95
Asterix ... 64.95
ATF US* ... 79.95
Aztec: Empire of Blood* ... a.A.
Bad Day on Midway* ... 69.95 N
Batman Forever ... 79.95
Battle Bugs ... 39.95
Battle Cruiser 3000AD* ... 59.95
Battle Ground Ardennes* ... 64.95
Battle Ground Gettysburg* ... 64.95
Battle Isle 2 + Data ... 69.95
Battle Isle 3 ... 64.95
Battle Race* ... 77.95
Battles in Time ... 74.95
Beavis&Butthead ... 69.95
Berlin Connection* ... 89.95
Bermuda Syndrom ... 79.95
Big Red Racing ... 69.95
Biing ... 64.95
Bleifuss ... 49.95 H
Braindead 13 ... 59.95
Buried in time ... 74.95
Burning Steel 4 ... 39.95 P
Caesar 2 ... 72.95 H
Capitalism ... 69.95 H
Carriers at War Compilation ... 69.95
Carrier Strike Force ... 74.95
Championship Manager 2 ... 59.95 P
Chessmaster 4000 Win95 ... 67.45
Chewy ... 54.95
Chronomaster ... 67.95
Civilisation 2000 ... 79.95 H
Civilisation Net ... 79.95

Preisaktion!

Burning Steel 4	39,95
Comanche+Dat	39,95
Little Big Adv.	29,95
Magic Carpet +	29,95
X-Wing	39,95
Vollgas	49,95

Claim to Power ... 79.95
Clayfighter 2* ... 79.95
Combat Air Patrol ... 54.95
Comic Zone ... 54.95
Command & Conquer ... 79.95
Command&Conqu. Data ... 24.95
Command Aces of t.Deep ... 69.95
Conqueror 1086 AD ... 69.95
Conquest of t. New World* ... 79.95
Cronicles of the Sword* ... 74.95
Crusade ... 44.95 P
Crusader No Remorse ... 74.95
Cyberia 2* ... 69.95
Cybermage ... 74.95
Cyberspeed Win95 ... 74.95
D* ... 79.95
Daggerfall* ... 79.95
Darker ... 74.95
Das Amt ... 39.95 P
Deadline ... 69.95
Death Gate* ... 69.95
Deathkeep AD&D* ... 64.95
DefCon 5* ... 74.95
Der Druidenzirkel ... 64.95
Der Planer + Data ... 19.95 P
Der Planer 2* ... 69.95
Der Seelenturm ... 64.95
Der Reeder ... 39.95 P
Descent 2 ... 79.95
Descent 2 Mission Builder* ... 37.95
Destruction Derby ... 84.95
Die Siedler ... 29.95
Die Siedler 2 ... 74.95
Dime City ... 77.95
DSA 3: Schatten über Riva* ... 74.95
Dschungelbuch 3,5 ... 44.95
Duke Nukem 3D* ... 74.95 N
Dungeon Keeper* ... 84.95
Earthsiege 2* ... 79.95
Earthworm Jim 2+1 ... 64.95
Earthworm Jim Win95 ... 62.95
Ecco the Dolphin ... 54.95
Effenbergers Fußballman.* ... 69.95
Elite 3 - neue Version! ... 77.95
Endorfun ... 54.95 P
Entomorph ... 69.95
Evocation ... 69.95
F 1 Manager 96* ... 69.95
Fantasy General ... 64.95
Fast Attack* ... 64.95
FIFA Soccer 96 ... 74.95 H
Fighter Duel ... 69.95
Flight of t. Amazon Queen ... 39.95 P
Flugsim's siehe Sonderfeld
Formula One GP 2* ... 94.95
Frankenstein ... 79.95
FX Fighter ... 72.95
Gabriel Night 2 dt. ... 84.95
Games Cheats ... 27.95
-hilft immer zu gewinnen-
Gender Wars* ... 69.95
Gene Wars* ... 74.95
Golf siehe Sonderfeld
Gone Fishing ... 64.95
Grand Prix Manager ... 79.95
Hardball 5 ... 74.95 N
Harpoon 2 Deluxe MM ... 72.95
Harvester* ... 89.95
Hattrick (Ikarion) ... 72.95
Heroes o Might&Magic ... 49.95 P
Hexen ... 49.95
High Seas Trader ... 64.95
Hugo 3 ... 64.95
Imperum Romanum ... 74.95
Indy Car Racing 2 ... 69.95
Jagged Alliance dt. ... 49.95
Jewels of the Oracle ... 79.95
Jonny Bazookatone ... 64.95
Judge Dredd* ... 79.95
King's Quest 7 ... 34.95 P
Kingdom of Magic ... 69.95
Klik & Play ... 79.95
Knight's Chase ... 84.95
König der Löwen 3.5" ... 59.95
Last Dynasty ... 69.95 P
Lion - Löwensimulation ... 54.95 P

Lösungshefte ab DM 14,95

Loadstar ... 74.95
Lost Admiral 2 ... 74.95
Lost Eden ... 69.95
Mad News ... 64.95
Mad TV 2* ... 74.95
MAG ... 69.95
Magic Carpet 2 ... 44.95
Magic the Gathering* ... 82.95
Marco Polo ... 64.95
Master of Magic ... 34.95
Master of Orion 2* ... 79.95
Mechwarrior 2 dt. ... 69.95 H
Mech 2 Data Disc ... 39.95 H
Mechwarrior 2 + Data ... 79.95 H
Metal Lords* ... 77.95
Micro Machines 2 ... 44.95 P
Millenia* ... 59.95
Mission Critical ... 69.95
Monopoly ... 54.95 P
Monty Python's Waste ... 69.95 P
Mortal Coil ... 62.95
Myst dt. ... 64.95
Mystic Midway ... 39.95
NBA Jam Tournament ... 79.95
NBA Live 96 ... 74.95 H
Need for Speed ... 74.95 H
NHL Hockey 96 ... 74.95 H
Offensive* ... 79.95
Oldtimer ... 39.95
Panic in the Parc* ... 74.95 N
Panzer General 2 ... 64.95 H
PAWS ... 64.95
PC Games Cheats ... 27.95
-immer gewinnen-
Pelko* ... 64.95
Perfect General 2 ... 69.95
Perfect General 2 Missions ... 44.95
Phantasmagoria ... 77.95
Pinball 95 ... 49.95
Pinball Dreams Deluxe ... 69.95
Pinball Illusions ... 56.95
Pinball Mania ... 54.95
Pinball Wizard 2000 ... 59.95
Pirates! Gold ... 34.95
Pitfall Win95 ... 69.95
Pole Position ... 79.95
Police Quest SWAT ... 69.95 H
Pool Champion Win95 ... 64.95
Primal Rage ... 74.95
Prisoner of Ice ... 79.95
Pro Pinball:The Web ... 49.95 H
Psycho Pinball ... 64.95
Radix ... 59.95
RAN Soccer ... 69.95
RAN Trainer 2 ... 69.95
Raven Project* ... 57.95
Rayman ... 59.95 P
Rebel Assault 2 edA ... 67.95 H
Rebel Assault 2 kD* ... 79.95
Red Ghost ... 79.95
Revolution X* ... 79.95
Riddle of Master Lu dt. ... 69.95 P
Ridge Racer* ... 54.95
Rise of the Robots 2 ... 79.95 P
Rivers of Dawn ... 64.95
Santa Fe Mysteries* ... 64.95
Schleichfahrt* ... 74.95
Sensible GO* ... 59.95
Sensible World of Soccer ... 69.95
Shanghai Great Moments ... 79.95
Shannara* ... 69.95
Shellshock* ... 69.95
Shivers ... 74.95
Shock Wave Win95* ... 69.95
Silent Hunter* ... 69.95 P
Silent Steel ... 99.95
Silent Thunder* ... 79.95 H
Sim City 2000 Collection ... 82.95 H
Sim Isle ... 69.95
Sim Tower ... 69.95
Sim Town ... 64.95
Simon 2 + T-Shirt ... 64.95
Skaphander ... 54.95
Skunny ... 49.95
Soccer Stars 96* ... 64.95
Space Bucks* ... 64.95
Space Marines ... 74.95
Space Quest 6 ... 74.95
Spycraft* ... 79.95
St. Thomas ... 49.95
Star Control 3* ... a.A.
Star Gate ... 44.95
Star Trek siehe Sonderfeld
Steel Panthers ... 64.95
Stonekeep ... 79.95
Strike Base ... 64.95
SU 27* ... 69.95
Super Bubsy Win95 ... 74.95 N
Synergist* ... a.A.
T-MEK* ... 74.95
Talisman ... 69.95
Tank Commander ... 69.95
Teamchef ... 79.95
Tekwar ... 72.95
Tempest 2000 ... 59.95
Terminal Velocity ... 64.95
Terminator Future Shock ... 69.95
Terra Nova ... 69.95
TFX 2000 Eurofighter ... 79.95
Tie Fighter SVGA ... 59.95
Tiny Troops* ... 64.95
The Dark Eye ... 74.95 N
The Dig e. ... 64.95
The Dig dt.* ... 79.95
The Vortex: Quantum Gate ... 34.95 P
This means War! ... 69.95 P
Thunderhawk 2 ... 74.95
Thunderscape ... 64.95
The Hive ... 59.95
Thomas Blauer Adler ... 79.95
Ticonderoga ... 74.95
Tilt ... 52.95
Toonstruck* ... a.A.
TOP GUN ... 74.95
Torin's Passage ... 77.95
Total Distortion* ... 74.95
Track Attack* ... 79.95
Transport Tycoon Deluxe ... 79.95
Trivial Pursuit ... 74.95
Trophy Fishing ... 79.95
Tuneland ... 64.95
Turrican 2 ... 54.95
TV Karriere ... 39.95
UEFA Champion League ... 69.95
UFO ... 39.95
Unnecessary Roughness ... 69.95
Urban Runner* ... 84.95
US Navy Fighters Gold ... 82.95
US Navy Fighters Data dt. ... 9.95 P
Vikings* ... a.A.
Virtual Karts ... 79.95
Virtual Pool ... 69.95
Vollgas ... 49.95 P
War College (UMS3)* ... a.A.
Warcraft 1 e. ... 39.95
Warcraft 2 ... 69.95
Warhammer ... 67.95
Werewolf vs. Comanche ... 69.95
Wetlands ... 54.95
Wing Commander 3 ... 79.95
Wing Commander 4 ... 89.95
Wipeout ... 84.95
Wolf - die Simulation ... 69.95
Woodruff ... 62.95
World Cup Compilation ... 59.95
Worms ... 59.95 H
WWF Wrestlemania ... 79.95 P
X-Wing Enhanced ... 69.95
Z* ... 69.95
Zone Raiders ... 89.95
Zork: Nemesis ... 74.95 H

Star Trek

25th Anniversary ... 24.95
Star Trek 2 ... 24.95
Star Trek JR enhanced ... 79.95
Deep Space 9 ... 69.95
Klingon ... a.A.
Next Generation e. ... 64.95
Next Generation dt. ... 64.95
Omnipedia e. ... 74.95
Technical Manual e. ... 89.95
Audio Clips je ... 29.95
(Motion Picture, Virtual Reality, Next Generation)

Golf

Bernhard Langer Golf ... 54.95
Sensible Golf ... 49.95
PGA Tour Golf 96 ... 74.95
PGA Tour Scenery ... 29.95
LINKS
Links 386 + 2 Plätze ... 69.95
Platz Belfry ... 49.95
Platz Castle Pines ... 49.95
Platz Cog Hill ... 49.95
Platz Devil's Island ... 49.95
Platz Firestone ... 49.95
Platz Mauna Kea ... 49.95
Platz Pelican Hill ... 49.95
Platz Pinehurst ... 49.95
Platz Prairie Dune ... 49.95
Platz Riviera ... 49.95
Platz Troon North ... 49.95

Nur für Österreich - Preise x 8 = ÖSch
Kennenlernaktion *„Servus Austria"*.
Im Mai ab DM 100,- versandkostenfrei
Der Versand erfolgt per österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt.

Flugsimulatoren

Liste „Flugsims" anfordern!

Airbus 2 (Win95) ... 69.95
Flight unlimited ... 79.95
Flugsimulator 5.1 e ... 79.95
Flugsimulator 5.1 dt. ... 94.95
FS 5 Scenery Designer ... 64.95
FS 5 Designer Win ... 69.95
FS 5 Flight Shop ... 79.95
FS Pre-Flight ... 44.95
FS Final Approach 5.0 ... 44.95
FS Schiratti commander ... 59.95 N
BAO Aircraft Coll. je ... 49.95
RENO 4 (500 Scen.) ... 24.95
Europe 1 ... 54.95
Mitte, nördl. Mittelgeb. ... 44.95
Nord-/Ostsee, HH ... 44.95
Rheinland, Ruhrgebiet ... 44.95
Frankfurt, Hessen ... 44.95
Berlin, Mitteldeutschl. ... 44.95
Süddeutschland ... 44.95
Südwestdeutschland ... 44.95
Multimedia München 2 ... 49.95
4 x Österreich je ... 44.95 P
Britische Inseln ... 44.95
Karibische Inseln ... 44.95
New York ... 44.95
Japan ... 44.95
Hong Kong ... 44.95
Japan+Karibik+Hawaii ... 69.95 N

Sammelausgaben

C & C 1 + Data	99,95
Warcraft 2+Dat	89,95
Worms + Data	94,95
FS 5.1 + Paris + NY	99,95

ACES Collector's Edit. 64,95
Red Baron, Aces of the Pacific, Aces over Europe, Aviation Pioneers

Combat Classics 2 29,95 P
F19 Stealth Fighter, Pacific Islands, Silent Service 2

Combat Classics 3 69,95
Campaign, Gunship 2000, Historyline 1914-1918

Games Volume 3 24,95 N
Monkey Island 2, Black Gold, Super Soccer, Rings of Medusa, Logo

Games Volume 4 24,95 N
Battle of Britain, Tiebreak, Spirit of Adventure, Eco Phantoms

Games Volume 5 24,95 N
Zak McKraken, Mad TV, Lollypop, Traders, Lords of Doom

Lucas Arts Air Combat 39,95 P
Battlehawks 1942, Their finest Hour, Secret Weapons of the Luftwaffe incl. Missions

Made in Germany 59,95
Anstoss, Sternenschweif, Battle Isle 2

Megapack 3 69,95
The Lemmings Chronicles, Megarace, TFX, Vortex: Quantum Gate, Cyclones, Jammit, Dragon's Lair, Novastorm, Reunion, Journeman Projet Turbo

Megapack 4 79,95
Panzer General, Dragon Lore, Warriors, Orion Conspiracy, Dawn Patrol, Tornado+Data, Aegis, Empire Soccer 94, Space Ace, Black Knight

Megapack 5 79,95
Flight unlimited, FX Fighter, Warlords 2 Deluxe, Primal Rage, Terminal Velocity, Jagged Alliance

Mile High Club 76,95
Wing Commander, Wing Commander Academy, F14, Mig 29, Jet Fighter II, Megafortress, ATAC, Heroes of the 357th

Sim Box 24,95 N
Mad TV, Der Planer, RAN-Trainer

Strategy Masters 79,95
Chessplayer 2150, Cohort, Merchant Colony, Populous, Spirit of Excalibur

Wargame Bundle 79,95
American Civil War 1-3, Gold of America, Reach for Stars, Warlords, etc.

Westwood Compilat. 69,95
Kyrandia 1-3, Dune 2, Lands of Lore

Essential Collections:

Sport 39,95 P
PGA Tour Golf, FIFA, F1 GP

Business 39,95 P
Theme Park, Transport Tycoon

Flight 39,95 P
1942 PAW, Fleet Defender, Wings of Glory

Know It!

Neu bei Game It!: Wissenssoftware

25 Jahre Raumfahrt ... 59.95

Airbus 340 99,95
2 CD's mit Informationen rund um den A340

Aral Super Travel Straßen & Hotels
Deutschland Straßen ... 59.95
Europa Straßen ... 59.95
Schlemmen & Schlummern ... 39.95

Beckenbauer 59,95
Deutschlands Fußballegende auf CD

City Maps 1 Win 49,95
60 deutsche Stadtpläne, Streckenplanung

City Maps Ruhrgebiet Win 49,95
22 Stadtpläne, Streckenplanung

Deutsche Gesetzestexte ... 59.95

D Info 2.0 39,95
neue Version, alle deutschen Telefonteilnehmer, verbesserte Suchfunktion unter DOS, Win 3.x und Win95

Distant Suns 149,95
Das Desktop Planetarium, realistische Darstellung des Nachthimmels von 4713 vor Chr. bis 10.000 nach Chr., 9100 Sterne und 450 Galaxien, 1500 digitalisierte Weltraumfotos

Encarta World Atlas e. 119,95
Index mit 1 Mio. Ortsnamen, Satelitenaufnahmen von 52 Städten mit Details ab 10 Meter Größe, 450 Statistiken, 3000 Farbbilder, 4000 Soundclips

Duden Fremdwörterbuch ... 79.95
Fußb. WM Lexikon 1930-1994 ... 49.95

Grolier Science Fiction e 79,95
4000 Artikel rund um Bücher, Filme und Fernsehen zu Thema Science Fiction

Hawking: Eine kurze Geschichte der Zeit 89,95
Multimedia hilft die komplexen Theorien der modernen Physik zu verstehen

Kapital sicher anlegen ... 39.95

Kon Tiki Interaktiv 69,95
Mit Thor Heyerdahl unterwegs

Langenscheidts Eurowörterbuch Englisch ... 49.95
Meine erfolgr. Bewerbung ... 39.95
Meyers Lexikon d. Ökologie ... 59.95

Meyers Wunder d. Körpers 179,95
Eine aufregende und anschauliche Reise ins innere des Körpers, für Kinder und für Erwachsene gleichermaßen geeignet

Meyers Flaggschiff des Königs 139,95
Auf 450 Bildschirmseiten wird ein Flaggschiff des 18. Jahrhunderts detailreich beschrieben

NTV Jahresrückblick 95 39,95
alle wichtigen Ereignisse des Jahres 1995 aus einer kompetenten, auf Deutschland zugeschnittenen Quelle

Ratgeber Mietrecht ... 39.95
Unser Verein ... 39.95

See It! - Hear It!

Neu bei Game It!: Musik & Film

Clint Eastwood 69,95
2 CD's mit 200 Clips aus 53 Filmen, Infos etc.

Forrest Gump 69,95
3 CD's mit dem kompletten Soundtrack, Filmausschnitten, Interviews und Vielem mehr

Keller's Musikkatalog 39,95
Das aktuelle Lieferprogramm der Musikindustrie umfasst 110.000 Tonträger und über 380.000 Einzeltitel, Kurzinfos über Interpreten, Komponisten, Dirigenten und Musikrichtg.

Music Central 96 e. 89,95
8000 Musiker Biographien, 60.000 Alben, 50 Soundclips, über 2100 Fotoportraits etc.

MTV unplugged 59,95
Nachschlagewerk, enthält über 70 Musiker, seltene Filmaufnahmen und Fotos von mehr als 50 unplugged-Sendungen

RTL Samstag Nacht ... 39.95

Voodoo Lounge 49,95
Selbst die Stones waren überrascht, was mit Multimedia möglich ist

Hardware

Liste „Zubehör" anfordern

Joysticks

CH Products
Flightstick ... 79.95
Flightstick Pro ... 139.95
Virtual Pilot ... 149.95
Virtual Pilot Pro ... 169.95
Pedals+Nascar Racing light ... 99.95
Pedals Pro ... 179.95

Gravis
Gamepad ... 29.95
Analog ... 34.95 P
Analog Pro ... 44.95
Thunderbird ... 79.95
Firebird ... 99.95
Phoenix ... 159.95
Grip + 2 Game Pads* ... 149.95 P
2 Joysticks und 4 Pads (mit 8 Knöpfen) können gleichzeitig angeschlossen werden. Pads sind unter Win95 sogar programmierbar

Logitech
Thunderpad ... 29.95
WingMan light ... 44.95
WingMan analog ... 64.95
WingMan extreme ... 79.95

Microsoft
Sidewinder 1.0 ... 59.95
Sidewinder Pro ... 84.95
Sidewinder Pro+Fury ... 109.95

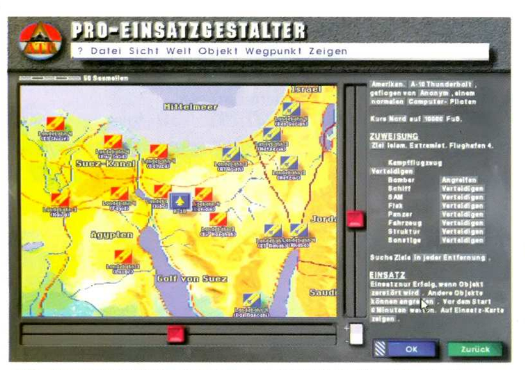
Thrustmaster
TM XL Action Control ... 59.95
TM FCS Flight 2 ... 119.95
TM F16 Flight ... 239.95
TM Weap. Contr. 2 ... 179.95
TM Form. T2 Lenkr. ... 229.95

Soundkarten

Ultrasound ACE ... 169.95
Ultras. Plug&Play ... 229.95
SB 16 VE IDE Plug&P. ... 169.95
SB 32 Plug&Play ... 269.95
SB AWE 32 Plug&Play ... 429.95
Yamaha SW 20 PC ... 249.95
Yam. Wavetable Upgrade ... 199.95

Advanced Tactical Fighters • Simulation

FUTURISSIMO!



AUF DIE VIDEOUNTERSTÜTZTE EINFÜHRUNG IN ANSTEHENDE MISSIONEN WURDE VERZICHTET. STATT DESSEN ERSCHEINT DIE EBENFALLS IM MISSIONSGENERATOR VERWENDETE ÜBERSICHTLICHE KARTE INKLUSIVE ALLER WAYPOINTS, MISSIONSZIELE UND ZUSÄTZLICHER RELEVANTER INFORMATIONEN.

Jeder gängige Kampfjet fliegt mittlerweile am PC. Was Wunder, wenn Spieleentwickler sich jetzt zukünftigen Technologiefightern zuwenden. Der U.S. Navy Fighter-Nachfolger bietet gleich eine ganze Reihe noch nicht fertiggestellter High-Tech-Waffensysteme.



IM RADARSCHIRM OBEN LINKS KÖNNEN SIE GENAU ERKENNEN, WO SICH WEITERE FEINDFLUGZEUGE BEFINDEN. SOLLTEN SIE ALLERDINGS EIN SOLCHES PRACHTEXEMPLAR VON GEGNER DIREKT VOR DER LINSE HABEN, BRAUCHEN SIE EIGENTLICH NUR NOCH GENUSSVOLL DEN FEUERKNOPF BETÄTIGEN.

Von USNF unterscheidet sich ATF vor allem durch die gestiegene Anzahl wählbarer Flugzeuge und den Wegfall des Flugzeugträgers als Start- und Landebasis. Die einführenden Animationen und Filme sind ein grafisches Sternchen, alle sich anschließenden Bildschirme und Menüs sind übersichtlich gestaltet, sehr intuitiv und bedürfen keinerlei Handbuchstudiums. Für den Einstieg ist ein Besuch im integrierten Multimedia-Nachschlagewerk lohnend. Hier werden die Ergebnisse der Forschungsmilliarden moderner Rüstungskonzerne in Videofilmen und deutscher Sprachausgabe vorgestellt. In Computeranimationen erfährt man, wozu Leitwerke vor den Tragflächen nützlich sind, wie die Zukunft des Senkrechtstarts aussieht und was mit vorwärtsgepfeilten Tragflächen erreicht wird. Dieser Teil ist so hervorragend gelungen und für das Genre einzigartig, daß das Herz jedes Fans höher schlagen wird.

Flachlandsimulator

Ähnlich USNF sind zwei Kampagnen mit 40 Einsätzen in der nahen Zukunft angesiedelt. Im Rußland des Jahres 2002 gilt es, chinesischer Annexionspolitik im Raum Wladiwostok Einhalt zu gebieten, und 1998 steht durch fundamentalistische Rebellen der Fortbestand Ägyptens auf dem Spiel. Angesichts der gebotenen Vielfalt gelingt die Einarbeitung überraschend schnell. Hauptkritikpunkt am Vorgänger waren die dürftige Gestaltung des Terrains und die enormen Hardwareanforderungen. Nun, die P100-Empfehlung zur Aktivierung aller Finessen wie Gouraud - und Seitenlichtschattierung ist heute fast schon Standard. Ein moderater Punktabzug für die Landschaften ist aber weiterhin nötig. Alle ab Bildmitte näherkommenden Objekte werden mit zunehmender Vergrößerung sehr detailliert dargestellt, und gelegentliche Küstenstreifen mit angedeuteter Steilküste und Brandung erfreuen das Auge. Das war es dann aber auch. Die restliche Fläche wird mit glatten Texturen ausgefüllt. Schade, aber in dieser Hinsicht bleibt ATF hinter TFX 2 zurück. In Sachen Sound hingegen wieder Lichtblicke: glasklare Sprachausgabe, geschwindigkeitsangepaßte Windgeräusche, prasselnde Einschläge.

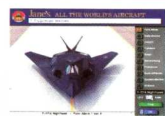
Rücken freihalten!

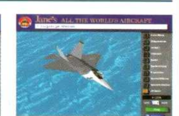
Daß EA bei den Cockpits etwas getrickst hat, ist schade. So wird zwar das Aussehen angepaßt, dabei aber weitestgehend auf das Instrumentarium am unteren Bildschirmrand verzichtet. Für die Präsentation der Fluginformationen sorgen einblendbare Displays. Dies erleichtert natürlich den Umstieg auf andere Typen. Beim Flugverhalten werden dafür die Unterschiede deutlich. Das Handling der F-14 oder F-18 gleicht dem bisher gewohnten, die B-2 fliegt sich wie eine bleierne Ente und bei der X-29 kann man sogar bei 60° Anstellwinkel noch saubere Kurven fliegen. Trotz dieser technologischen Vorteile gegenüber den Spielgegnern ist der Schwierigkeitsgrad von ATF beachtlich. Im Alleingang hat man meist keine Überlebenschance und sollte den mit hoher Intelligenz ausgestatteten Flügelmann aktiv mit einzubeziehen. Diesem kann man 19 Befehle erteilen. Die zu bewältigenden Aufgaben sind vielfältig: Kampfpatrouillen mit Feindberührung, Bombardierung von Flugzeugfabriken, Abschuß von Zeppelinen oder das möglichst unbemerkte Durchdringen der gegnerischen Luftabwehr mit einem Stealth-Flugzeug sowie das Zerstören des Hauptquartiers. Für eine ungebrochene Langzeitmotivation sorgen weiterhin Einzelmissionen, frei definierbare Kurzeinsätze und der umfangreiche Missionsgenerator.

Christian Müller/ih

FLIEGEN FÜR FORTGESCHRITTENE





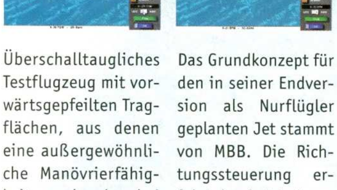


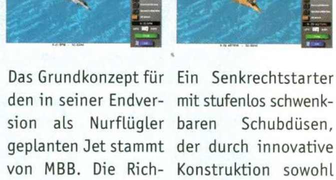
Hochfliegender Bomber in extremer Nurflügel-Stealth-Technologie mit behäbigem Flugverhalten. Verfügt über Kamera für Bombenabwurf aus großer Höhe, Kondensstrahlunterdrückung und eine drehbare Waffenabschußvorrichtung. Tests enden 1997.

Der Golfkriegsstar ist ein Präzisions-Angriffsflugzeug mit Facettenoptik zur Minderung des Radarquerschnitts (reflektiert Radarstrahlen). Eignet sich besonders zur Zerstörung von mit Luftüberwachung geschützten Einzelzielen.

Der F-15 Eagle-Ersatz für 2004 ist ein Optimum zwischen Stealth-Fähigkeiten (Raketen in Schächten), Elektronikausrüstung, Reichweite und Supercruise (sparsamer Überschallflug) dar. Verfügt über vier Multifunktions-Farb-LCD und Trudelfallschirm.







Überschalltaugliches Testflugzeug mit vorwärtsgepfeilten Tragflächen, aus denen eine außergewöhnliche Manövrierfähigkeit und ein bei Steigflügen erst sehr spät einsetzender Strömungsabriß resultiert. Niedrige Landegeschwindigkeit.

Das Grundkonzept für den in seiner Endversion als Nurflügler geplanten Jet stammt von MBB. Die Richtungssteuerung erfolgt durch Schubumkehrklappen am Ende der Schubdüse. Bei Tests der F-18 trotz schlechterer Startposition überlegen.

Ein Senkrechtstarter mit stufenlos schwenkbaren Schubdüsen, der durch innovative Konstruktion sowohl kurzstartfähig als auch langstreckengeeignet ist. Der in einem frühen Entwicklungsstadium befindliche Jet könnte die F-18 Hornet ersetzen.

KOMMENTAR

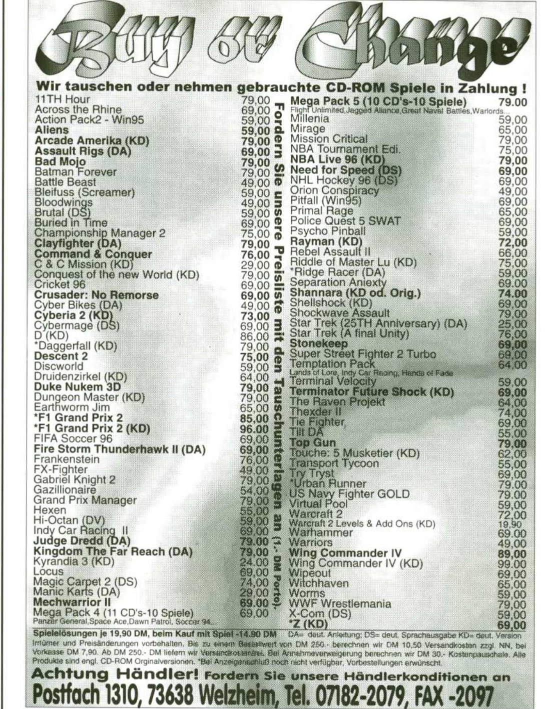


Trotz grafischer Schwächen - ein Spitzenplatz war so nicht drin - ist ATF ein empfehlenswerter Zeitvertreib für technisch Interessierte. EAs Neuling wirkt ausgereift, läßt Liebe zum Detail erkennen und bietet Realitätsnähe und eine ansprechende Optionenfülle. Der über das Cheatmenü „Mogeln" einstellbare Schwierigkeitsgrad verschafft Einsteigern einen Zugang, und auch eingefleischte Dogfighter sind aufgrund der im Gegensatz zu TFX stärkeren Actionorientierung hier richtig.

Mindestens:	486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM
Empfohlen:	Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM
Technik:	VGA und SVGA/SB/i-Glasses
Handbuch:	deutsch (150 Seiten)
Multiplayer:	Nullmodem, Modem und Netzwerk
Sprache:	deutsch
CD/HD:	440 MB/30 MB
Hersteller:	Electronic Arts
Preis:	ca. DM 120,-
Grafik:	75%
Sound:	85%

75%

Action
Rätsel
Strategie
Wirtschaft



The Rise & Rule of Ancient Empires • Strategie

DER KLON



So manch ein Hersteller versucht in diesen Monaten, dem neuen Star unter den Strategiespielen, Civilization 2, mit einer eigenen Entwicklung den Rang streitig zu machen. Auch Sierra mischt bei diesem Treiben munter mit und übt sich in der Technik des Klonens.

Sechs verschiedene antike Zivilisationen suchen einen Eroberer, der sie zur größten Macht der Antike macht. Die Wahl der vertretenen Kultur hat aber nicht nur kosmetische Auswirkungen (die Gebäude sehen anders aus), sondern auch spieltechnische. So verfügen die alten Griechen zum Beispiel über besonders schlagkräftige Fußtruppen, während die Mesopotamier Elefanten einsetzen können. Die Ausgangssituation ist hingegen für jede Zivilisation gleich. Mit einer kleinen Siedlereinheit begibt man sich auf die Suche nach einem Platz für die erste Stadt. Ist diese errichtet, produziert man weitere Siedler, Kampfeinheiten und Gebäude, um expandieren zu können. In den Städten kann über verschiedene Schieberegler eingestellt werden, ob sich die Siedler vermehrt auf die Forschung oder die Produktion konzentrieren sollen. Im Gegensatz zu Civilization werden aber nicht verschiedene Erfindungen erforscht, sondern es wird einfach konstant Energie in fünf verschiedene Wissensgebiete gesteckt. Sobald einige dieser Gebiete einen bestimmten Level überstiegen haben, kann man bestehende Gebäude ausbauen und damit neue Einheiten und Gebäude errichten. Die bis zu drei anderen Mitspieler haben dabei natürlich wie immer genau das gleiche Ziel vor Augen. Das auf der Verpackung groß angepriesene „umfangreiche diplomatische System" beschränkt sich dabei auf Kriegserklärungen, Friedensangebote und Bündnisse. Wenn eine Nation nach vielen Jahren endlich eine respektable Größe erreicht hat, kann man sich an den Bau eines Weltwunders machen, durch das naheliegende feindliche Städte in die Versuchung gebracht werden überzulaufen.

Alexander Geltenpoth/lg



RISE & RULE SPIELT NUR IN DER ANTIKE, DESWEGEN KÖNNEN AUCH KEINE MODERNEN KAMPFEINHEITEN ENTWICKELT UND GEBAUT WERDEN.



GROSSE, AUSGEBAUTE STÄDTE SIND DAS A UND O EINER ERFOLGREICHEN ZIVILISATION.



AUF DER ÜBERSICHTSKARTE KÖNNEN SIE IHRE FORTSCHRITTE UND DIE STADTGRÖSSEN ÜBERPRÜFEN. LEGEN SIE BESONDEREN WERT AUF EIN AUSGEBAUTES WEGENETZ.

STADTANSICHT

Wie eigentlich das gesamte Gameplay, hat Sierra auch die Stadtansichten größtenteils beim großen Vorbild Civilization „ausgeliehen". Auf diesem Bildschirm können Sie für jede Stadt individuell festlegen, was sie produziert, wieviel Zeit sie in die Erforschung neuer Techniken steckt und welche Gebiete dabei besonders ins Auge gefaßt werden sollen. Jedes Gebäude kann immer wieder weiter ausgebaut werden und damit den Zugriff auf neue Einheiten freigeben.





KOMMENTAR

Da kann man sich nur wundern, was Sierra hier abliefert. Rise & Rule ist in weiten Teilen wirklich nur eine Kopie von Civilization II. Zwar wurden von Sierra einige wenige Aktionen besser gelöst, doch dafür hat Civilization II einfach eine viel tiefergehende Atmosphäre. Auch die Beschränkung des Spielfensters auf 640 mal 480 Bildpunkte erweckt den Eindruck, als ob hier einfach mal schnell ein DOS-Spiel für Windows 95 angepaßt wurde. Bis auf die Spielidee kann bei Rise & Rule alles nicht so richtig überzeugen. Wer auf den Multiplayermodus verzichten kann, sollte lieber beim Original zuschlagen.

Mindestens:	486DX 33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA/SB, General Midi		
Handbuch:	deutsch	Multiplayer:	Modem, 4 Sp. im Netz
Sprache:	englisch	CD/HD:	171 MB/20 MB
Hersteller:	Sierra	Preis:	ca. DM 100,-
Grafik:	70%	Sound:	70%

65%

Action
Rätsel
Strategie
Wirtschaft



Chronik
Weiblich, ledig, mächtig, sucht ...
... Ihn, mutig, loyal, diplomatisch geschickt, der bei Bedarf Repräsentationspflichten in angemessenem Rahmen übernimmt. Vermögender Kaufmann mit Schiff(en) und ausgeprägtem Sinn fürs Geschäftliche angenehm. Gute Seefahrtkenntnisse sowie selbständiges Denken und Handeln im Sinne der Krone Bedingung. Eigener Palast und umfangreiche politische Ambitionen vorhanden. Interessenten melden sich unter: ELISABETH.
Historisch akkurat recherchiert, verlangt ELISABETH I. Managementfähigkeiten, die weit über reines kaufmännisches Geschick hinausgehen. Weitsichtige Beurteilung der politischen Situation und Entscheidungen zugunsten der englischen Krone sind der einzige Weg, um Elisabeths Wohlwollen zu sichern. Top-Rendersequenzen, Full-Motion-Video und Sprachausgabe machen aus dieser komplett deutschen Wirtschaftssimulation ein Historien-Epos, wie es seit DER PATRIZIER kein zweites gibt. PC CD-ROM.
Spielbare CD-ROM-Demo
anfordern gegen DM 5,– Vorkasse (bar oder Scheck) bei Ascon, ELISABETH-Demo, Dieselstr. 66, 33334 Gütersloh.
Elisabeth I.
FUNSOFT
Vertrieb: Rushware GmbH, Daimlerstraße 8, 41564 Kaarst, Tel. 0 21 31/60 70, Fax. 0 21 31/60 71 11 • Profisoft GmbH, Eversburger Straße 34, 49090 Osnabrück, Tel. 05 41/12 20 65, Fax. 05 41/12 24 70 • Schweiz: ABC SPIELSPASS AG, Bahnweg Nord, CH-9475 Sevelen, Tel. 081/785 29 60, Fax. 081/785 12 22 • Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Vorarlberger Wirtschaftspark, A-6840 Götzis, Tel. 0 55 23/5 65 10, Fax. 0 55 23/6 47 94
ASCON
Ascon Online: Ascon GmbH@AOL.com
Fish and Chips - Angeln auf PC CD
TNN OUTDOORS BASS TOURNAMENT '96
Greifen Sie Ihre Angelrute und machen Sie sich bereit für eine Simulation der ganz anderen Art. TNN Bass Fishing Tournament '96 präsentiert eine Auswahl von sechs brillant gerenderten Seen der USA (plus zwei weitere Wasserparadiese für jene, die sich als würdig erweisen). Wie im wirklichen Anglerleben entscheiden Sie sich für Ihre individuelle Ausrüstung und wählen einen Platz zum Auswerfen. Mit dem richtigen Köder warten vier Turnierlevel voller Angelspaß auf Sie. Sollten Sie bei der Verteilung des Preisgeldes leer ausgehen, hält das amerikanische Angler-As Fish Fishburne nützliche Tips für Sie parat. Mit seiner Hilfe wird Ihr Fangnetz bald prall gefüllt sein.
Wenn diese Simulation Sie erst einmal am Haken hat, werden Sie so schnell nicht mehr davon loskommen!
AMERICAN SOFTWORKS
IMAGITEC DESIGN INC
ELECTRONIC ARTS

Gearheads • Denkspiel

TOY-STORY

Kurzweilige Computerspielchen erfreuen sich zunehmender Beliebtheit auch unter „ernsthaften" Bildschirmarbeitern. Neben Geschicklichkeit und Reaktionsvermögen dürfen aber auch strategische Fähigkeiten zum Zuge kommen.

Als Förderer der menschlichen Entspannung stehen ab Juni '96 Philips Medias bunte Gearheads zur Verfügung. Diese aufziehbaren Fantasy-Spielfiguren lassen sich per Einzelspiel, im Turniermodus oder im Zweispieler-Modus an einem PC im übersichtlichen Windows-Fenster gegeneinander in die Schlacht schicken.

Hauptsache ankommen

Das einzige Spielziel besteht darin, möglichst viele der eigenen Blechkameraden auf der gegenüberliegenden Seite ankommen zu lassen, und genau dieses bei den gegnerischen Figuren zu verhindern. Genauso einfach wie es klingt, ist es auch, wenn man erst einmal die Stärken und Schwächen der mechanisch angetriebenen Miniroboter kennt. Während einige der quirligen Phantasiegeschöpfe aggressiv nach vorne stürmen, liegen die Stärken der anderen eher im defensiven Bereich. Da der Spieler lediglich per Cursortasten die Startposition festlegen und seine Armada daraufhin mehr oder minder stark aufgezogen ins Kampfgetümmel entlassen kann, das sich dann einer weiteren Kontrolle gänzlich entzieht, sind Planung und das Entwickeln von Strategien die wichtigsten Voraussetzungen zum Erfolg. Jeder Ankömmling erzielt einen Punkt, einundzwanzig Punkte bedeuten den Sieg und das Erreichen des nächsten Levels. Drei Schwierigkeitsgrade, vergrößerbarer Fundus von einem bis zwölf 'Toys', Power-Ups, Geheimlevels und Zusatzleben geben einer rundum gelungen umgesetzten und vor allem frischen Spielidee den letzten Feinschliff. Auch mit Hilfe der cheftasten-like zu verwendenden Windows-Taskleiste könnte aus dieser originellen Toy-Story möglicherweise eine Erfolgsstory werden.

Alexander Geltenpoth/mh



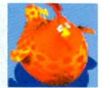
MIT DEN PFEILTASTEN WIRD DIE STARTPOSITION DES KAMPFHUHNS BESTIMMT. DER REST FUNKTIONIERT AUTOMATISCH.

IM KURZPORTRAIT

Big Al
Sein etwas träger, aber unaufhaltsamer Vorwärtsdrang kann auch vom mächtigen Disasteroid nicht gebremst werden.



Clucketta
Wenn sie nicht gerade fliegt, verhält sie sich eher phlegmatisch, legt aber regelmäßig Eier. Die daraus entschlüpfenden Küken sind allemal ein Segen für´s Punktekonto.



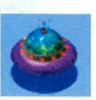
Deadhead
Der gespaltene Totenschädel ist so furchteinflößend, daß auftreffende Gegner postwendend kehrtmachen und im Laufschritt Eigentore produzieren.



Krush Kringle
Warum ein fettleibiger Profi-Wrestler ausgerechnet im Weihnachtsmannkostüm seinen Gegnern die Köpfe einschlägt, bleibt das Geheimnis der Programmierer. Wenn dem Fettwanst, ohnehin der Langsamste im Feld, die Energie ausgeht, läßt er sich einfach nieder und alles andere an sich abprallen!



Orbit
Der wildgewordene Brummkreisel wirbelt unvorhersehbar über die Spielfläche, prallt von jedem Hindernis ab und bahnt sich so per Zick-zack-Kurs seinen Weg ins Ziel.



KOMMENTAR

Gearheads, das mit den vier Cursorkeys und einer Feuer-Taste komplett zu bedienen ist, wirkt simpler als es ist. Ungeduldige werden wohl ein paar 'Toys' verheizen und das Spiel dann recht schnell wieder zur Seite legen. Wer aber dranbleibt, wird feststellen, daß sich der wahre Genuß erst mit der blinden Vertrautheit zu seinen „Spielsachen" ergibt und man durch souveräne Übersicht genug Zeit gewinnt, die Taktik des Gegners bereits beim Blick in dessen Spielzeugkiste zu erraten.

Mindestens:	486/33, 8 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM, Win 3.1		
Empfohlen:	468/66, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win95		
Technik:	SVGA/SB		
Handbuch:	deutsch	Multiplayer:	2 Spieler an einem PC
Sprache:	englisch, leicht	CD/HD:	15,5 MB/ca. 11 MB
Hersteller:	Philips Media	Preis:	ca. DM 100,-
Grafik:	80%	Sound:	60%

73%

Action
Rätsel
Strategie
Wirtschaft

Größtes Problem im WiSim-Genre ist, daß die meisten Spiele nach einem eingefahrenen Schema auf der nach unten offenen Langweiligkeitsskala zur Wiederholungsroutine verkommen. Sunflowers geht mit einem zweiten Teil der „Fugger"-Geschichte aber erneut auf den um wirtschaftliche Zusammenhänge interessierten Spieler los. Wieder ein Langweiler? Weit gefehlt!

Die Fugger 2 • Wirtschaftssimulation

LUG UND TRUG

Im Jahre 1600 ist das Imperium der Fugger zerbrochen und der Reichtum verflossen. Als entfernter Verwandter werden Sie als Haupterbe eines heruntergekommenen Kontors eingesetzt. Zunächst muß natürlich danach getrachtet werden, aus wenigen Talern ein kleines Vermögen zu machen, um später in größeren Zusammenhängen denken zu können. Reputation in Form eines öffentlichen Amtes ist da nützlich. Aber die ganze mittelalterliche Welt scheint Sie nur schlecht machen zu wollen. Hinfort schwärzen Sie andere an, spionieren, erpressen, betätigen sich als Wegelagerer und Raubritter, belagern Städte, lassen Häuser niederbrennen, bestechen und betrügen, mit anderen Worten: Sie fangen an, sich so zu benehmen, wie man das von einem anständigen Geschäftsmann in der damaligen Zeit erwartete. Klingt das langweilig?



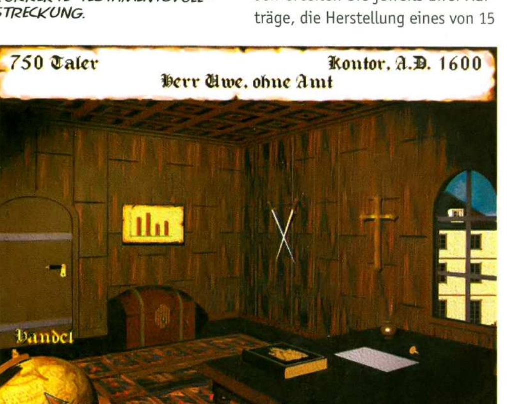
ÜBER DEN BUCHHALTER VERANLASSEN SIE VIELE AKTIVITÄTEN. ER SORGT AUCH FÜR IHRE KORREKTE TESTAMENTSVOLLSTRECKUNG.

Im Zentrum der Macht

Alle Aktionen werden durch Mausklicks im Stammkontor ausgeführt. Ein Globus zeigt die Karte der Provinz Mittelland mit allen Städten und Ihren Niederlassungen. In diesen erteilen Sie jeweils zwei Aufträge, die Herstellung eines von 15 Gütern sowie Transport und Verkauf in einer anderen Stadt. Zur Entlastung können Sie Geschäftsführer einstellen. Sunflowers hat es damit verstanden, den Spieler von dröger Klickroutine zu befreien, ohne durch die Dummheit der künstlichen Intelligenz zu befremden. Neben diesem Kerngeschäft geht es auch um An- und Verkauf von Immobilien, Beschaffung und Wartung von Transportmitteln sowie Personal und Arbeitsmittel. Im Kontor veranlassen Sie über den Buchhalter Bewerbungen für öffentliche Ämter, die Nutzung Ihrer Privilegien, die Budgetierung Ihrer Direktoren sowie Beschaffung und Tilgung von Krediten bzw. deren Tilgung. In der Kirche können Sie beten, spenden und Ablässe kaufen. Damit Ihr Erbe nicht auch noch den Kirchenfürsten zufällt, besuchen Sie die Kupplerin, die Ihnen gegen Bares Kontakt zu einer fruchtbaren Maid bietet. Im Hinterzimmer des Kontors schmieden Sie finstere Ränke, erpressen, verleumden, spionieren und sabotieren. Das ist jedoch nur der Kleinkrieg. Der richtige findet im Saale statt, sprich: hochoffiziell im Kontor. Die gekreuzten Säbel an der Wand tun kund, daß Sie nicht nur kleine Brötchen backen können. In dieser Abteilung kaufen bzw. erobern Sie Räuberlager und Zollburgen, rekrutieren Raubgesellen oder Söldner. Hier ist der Punkt, an dem sich Fugger 2 deutlich vom großen Mittelfeld abzuheben beginnt.

Die Schlachten und Scharmützel

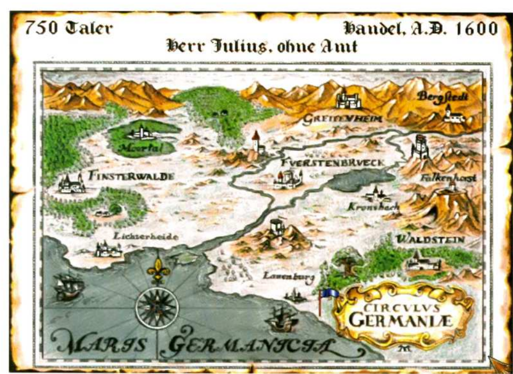
Es gibt verschiedene Wege, Streit zu finden. Sie befinden sich auf jeden Fall im Schlachtenmodus, der schon einen zweiten Blick wert ist. Auf der einen Seite stehen Ihre Musketiere, Kanoniere, Offiziere und Bombenleger, auf der anderen die Ihres Gegners. Über Ihren Gefechtsfeldkommandeur haben Sie die Möglichkeit, die taktischen Maßnahmen zu beeinflussen. Die Handlungen werden von den kleinen, schön gezeichneten Sprites



DAS KONTOR. VON HIER AUS ERREICHEN SIE ALLE ANDEREN ABTEILUNGEN IHRES IMPERIUMS.

KOMMENTAR

Warum um alles in der Welt darf man denn nur drei Generationen spielen? Gerade wenn es einem gelungen ist, in die Führungspositionen des Mittellandes aufzusteigen, wird gnadenlos das Lebenslicht ausgeblasen. Hat man das zwei- bis dreimal erlebt, ist Fugger 2 noch so motivierend wie ein Kilometer 39 eines Marathonlaufs. Schade, denn Präsentation, Story und vor allem der Kampfscreen sind für eine WiSim beinahe genial, auch wenn sich in puncto Animationen nicht sehr viel bewegt. Die geschichtliche Dokumentation ist recht gut; um so mehr fragt man sich, warum U-Boote und Fluggeräte gebaut und ersteigert werden können. Unterm Strich bleibt Fugger 2 eine empfehlenswerte WiSim, die sich aber durch die erwähnten Mankos um eine deutlich bessere Wertung gebracht hat.

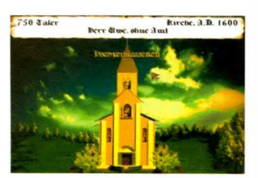


DIE PROVINZ MITTELLAND. DIE BLAUE FAHNE SYMBOLISIERT IHRE FILIALE. ES LIEGT NUN AN IHNEN, DASS BALD IN JEDER STADT IHRE FLAGGE GEHISST WIRD.

selbständig ausgeführt. Alsbald löst sich jede Ordnung auf, Gefallene liegen kreuz und quer herum, der Kampfeslärm und Wehklagen der Verwundeten gellt in Ihr Ohr. Fast schon schade, daß Fugger 2 eine WiSim und kein Strategiespiel mit Handelsoption ist. Im Kampf-Modus zeigt sich auch, warum für das gesamte Spiel SVGA Verwendung fand, das ab 8 MB RAM sogar mit einer Auflösung von 32.768 Farben läuft. Aber auch mit 256 Farben ist der Battlescreen derart gut gelungen, daß wohl so mancher der etablierten Strategiespiel-Hersteller neidisch werden wird.

Kinderlos - Mittellos

Leider bleibt in der dritten Generation Ihrer Sippschaft einfach Ihr Nachwuchs aus, womit das Spiel ziemlich abrupt endet. Das sorgt spätestens nach dem dritten Durchspielen des Programms für reichlich Frust. In der Zwischenzeit dürfen Sie allerdings ein Ziel verfolgen. Mit CD, Handbuch und Zeit-Dokumentation wird ein Stoß von Auftragskarten geliefert. Durch Eingabe eines Codes „weiß"



SIE SOLLTEN EINE DAME FREIEN, DAMIT SICH NACHWUCHS EINSTELLT, ANSONSTEN ERBT DIE KIRCHE.

das Programm nun, wohin es geht. Hierbei können Sie die Schwierigkeitsgrade leicht, mittel und schwer wählen. Bis auf die Namenseingabe wird Fugger 2 komplett mit der Maus gesteuert. Ab 8 MB RAM erfolgt die Sound-Wiedergabe mit 44KHz/Stereo. Dann erschließt sich die sakrale Begleitmusik in voller Pracht. Sunflowers Ausflug ins Mittelalter hebt sich wohltuend von der Masse ab. Die reine Handelstätigkeit einerseits, die politischen Laufbahn andererseits. Garniert mit der gut gestalteten Kampfoption, ergibt sich ein abwechslungsreiches Spiel, das sowohl den Einsteiger wie auch den Profi gut unterhalten wird.

Christian Bigge/us

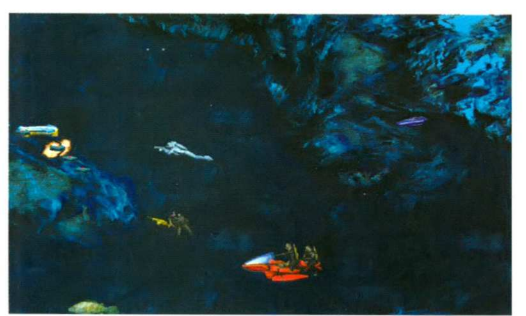
Mindestens: 386/25, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM
Empfohlen: 486/66, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM
Technik: SVGA/SB/Roland/General Midi
Handbuch: Deutsch 65 S./Doku. 28 S. **Multiplayer:** 6 Spieler an einem PC
Sprache: Deutsch **CD/HD:** 512 MB/10 MB max. 51 MB
Hersteller: Sunflowers **Preis:** ca. DM 100,-
Grafik: 77% **Sound:** 85%

75%

Action
Rätsel
Strategie
Wirtschaft

S.T.O.R.M. • Action

FISCHERS FRITZE



GELEGENTLICH MUSS MAN DAS SCHÜTZENDE U-BOOT VERLASSEN UND ALS FROSCHMANN AKTIV WERDEN.

In der heutigen Zeit kommt eigentlich kein Spiel mehr ohne Videoanimationen aus. Auch bei Storm wird eindrucksvoll demonstriert, wie man aus einem eigentlich kleinen Spiel mit ein paar Videoanimationen einen Giganten machen kann, der sich über drei CDs erstreckt.

Die Aufgabenstellung ist simpel. Mit einem kleinen U-Boot, der S.T.O.R.M. muß man sich durch nach rechts scrollende Levels kämpfen. Während



IN FÜR DAS BOOT UNZUGÄNGLICHEN GROTTEN BEFINDEN SICH OFTMALS EXTRAWAFFEN UND ENERGIEVORRÄTE. WIEDER MUSS DER TAUCHER RAN.



NICHT ALLES, WAS DURCH DIE MEERE SCHWIMMT, IST EIN FEIND. DIE MEISTEN FISCHE KANN MAN GETROST VORBEISCHWIMMEN LASSEN.

man sich am Anfang eigentlich nur gegen sinkende Ölfässer und kleine Minen erwehren muß, kommen im späteren Verlauf des Spieles immer mehr große Feind-U-Boote, Taucher und zielverfolgende Minen ins Spiel, die beileibe keine leichte Aufgabe darstellen. Gelegentlich auf dem Meeresboden verteilte Gegenstände ermöglichen es, Energie- bzw. Waffenvorräte aufzustocken. Zuweilen finden sich hier auch Extrawaffen wie Bomben bzw. Torpedos. Manchmal liegen dieses Boni aber so versteckt in kleinen Gängen, daß man das U-Boot „parken" muß und mit einem kleinen Taucher, der natürlich bei weitem nicht so viele Treffer aushält wie sein Gefährt, die Bergung vornimmt.

In manchen Leveln muß man mit der Umwelt interagieren, um überhaupt weiterzukommen. So blockiert z. B. einer kleiner Fischschwarm den Weg. Da der Laser nicht hilft, muß irgendwie einer der herumschwimmenden Seelöwen zu Hilfe kommen. Doch der wird regelmäßig von den drei schwadronierenden Haien gefressen. Die Antwort liegt hier auf der Hand: Erst müssen die Haie zur Strecke gebracht werden, dann kann sich der Seelöwe um das Problem kümmern. Ab dem vierten Level zieht der Schwierigkeitsgrad des Spieles derart an, so daß man sich auf ein mehrmaliges Durchspielen eines Levels gefaßt machen sollte, da immer wieder aus dem Hinterhalt ganze Scharen von Feinden auftauchen.

Tolle Unterwasseratmosphäre

Grafisch ist S.T.O.R.M. ein Hochgenuß. Nicht nur die Videoanimationen brillieren in hochauflösender SVGA-Darstellung, auch die Spielgrafik zeigt sich in einem flotten 640x480-Modus. Die Flora und Fauna wurde zudem überzeugend animiert. Auch der Sound stimmt, so gibt das verzweifelte Schreien eines kleinen Wales Auskunft darüber, daß hier etwas nicht stimmen kann, und große Gegner kündigen sich meist schon mit dumpfen Geräuschen an, bevor sie in Sichtweite kommen.

Christian Müller/lg



EINER DER TAUCHER IM NAHKAMPF: ÜBER DAS KLEINE MENÜ OBEN LINKS BLEIBEN SIE ÜBER SEINEN ZUSTAND INFORMIERT.

KOMMENTAR

Alle Achtung, mit dem possierlichen Unterwasserabenteuer „Ecco the Dolphin" hat dieses Spiel nicht mehr viel gemein. Während sich ersteres eher an eine junge Zielgruppe wandte, geht es bei S.T.O.R.M. deutlich härter zur Sache. Gute Taten beschränken sich auf gelegentliche „Rette einen Wal aus einem Netz"-Aktionen. Doch auch dieser kann im Feuergefecht sein Leben lassen. Was bleibt, ist ein simples Ballerspiel, das mit einer hervorragenden technischen Umsetzung glänzen kann und sich in erster Linie für Shoot ´em Up-Liebhaber mit guter Hardwareausstattung eignet. Ein Gamepad empfiehlt sich!

Mindestens:	486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA/SB		
Handbuch:	deutsch	Multiplayer:	keine Multiplayeroption
Sprache:	englisch	CD/HD:	ca 2.000 MB/13 MB
Hersteller:	Electronic Arts	Preis:	ca. DM 100,-

Grafik: 84% Sound: 75%

70%

Action
Rätsel
Strategie
Wirtschaft



Nur in 46485 Wesel

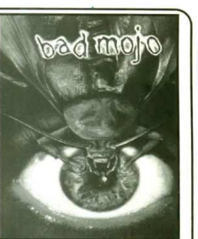
Am Spaltmannsfeld 16
Bestellen oder abholen!

Öffnungszeiten:
Mo-Fr 9.30-18.30
Sa 9.30-14.00

Der Knüller! Bad Mojo

Deutsche Version

DM 79,99



CD-ROM

Titel		Preis
7th Guest	DA	19,99
11th Hour	DV	84,99
3 D Pinball	DA	64,99
5th Musketeer	DV	67,99
AH - 64 Longbow	DVx	84,99
Abuse	DV	67,99
Absolute Zero	DV	59,99
Across the Rhine	DV	54,99
Albion	DV	69,99
Alone i. t. dark T. 1-3	DV	69,99
Angel Devoid	DAx	67,99
Anvil of Dawn	DV	69,99
Apache Longbow	DV	74,99
Arcade Amerika	DV	79,99
Assault Riggs	DA	67,99
ATF Adv. Tactical Fighter	DV	79,99
Bad Mojo	DV	79,99
Baphomets Fluch	DVx	74,99
Batmann Forever	DA	78,99
Battle in Time	DA	59,99
Battle Isle 3	DV	64,99
Battle Race	DAx	77,99
Battllecruiser 3000 AD	DV	64,99

CD-ROM

Titel		Preis
Form. One Grand Prix 2	DV	97,99
Frankenstein	DV	79,99
Fritz 4 Schach	DV	124,99
Gabriel Knight 2	DV	77,99
Gender Wars	DV	69,99
Gene Wars	DVx	79,99
Hardball 5	DA	79,99
Heart of Darkness	DVx	84,99
Heroes of Might & Magic	DV	74,99
Hugo 3	DV	64,99
Imperium Romanum	DV	79,99
Indy Car Racing 2	DA	74,99
John Madden Football 96	DAx	79,99
Johnny Bazokatoon	DA	67,99
Kingdom of Magic	DVx	69,99
Living Ball	DA	44,99
Load Star	DAx	77,99
Lost Eden	DV	74,99
Mad TV 2	DVx	74,99
Made in Germ. Compil.	DV	39,99
MAG	DV	69,99
Magic Carpet 2	DV	79,99
Magic the Gathering	DVx	97,99

Bestell-Telefon:

Tel.: (02 81) 9 52 98-0

Fax: (02 81) 9 52 98-10

Titel		Preis
Bermuda Syndrom	DV	69,99
Big Red Racing	DA	69,99
Biing	DV	59,99
Bleifuß	DV	49,99
Blood and Magic	DV	i.V.
Braindead 13	DV	64,99
Burning Steel 4	DVx	69,99
Caesar 2	DV	74,99
Carrier Strike Force	DV	74,99
Chewy ESC from F5	DV	59,99
Chronomaster	DA	74,99
Civilisation 2	DV	79,99
Comix Zone	DV	49,99
Command & Conquer	DV	79,99
Command & Conquer WIN 95 SVGA	DVx	79,99
Comm. & Conq. Data	DV	24,99
Command Aces/Win.95	DV	74,99
Conquerer A.D. 1086	DV	74,99
Conquest o.t. New World	DV	78,99
Cronicle of the Sword	EV	74,99
Cronicle of the Sword	DVx	74,99
Crusader No Remorse	DV	79,99
Cyberia 2	DV	69,99
Cybermage	DV	79,99
D	DV	84,99
Daggerfall	DVx	79,99
Darker	DA	74,99
Death Gate	DV	74,99
Deathline	DA	39,99
Deep Space Nine	DA	77,99
Defcon 5	DV	74,99
Der Druidenzirkel	DV	59,99
Der Planer 2	DV	69,99
Der Seelenturm	DV	67,99
Descent 2	DA	78,99
Descent 2 Missionbuilder	DAx	37,99
Destruction Derby	DA	84,99
Diabolo	DV	i.V.
Die Fugger 2	DV	74,99
Die Siedler 2	DV	69,50
Discworld	DV	74,99
Duke Nukem 3 D	DA	77,99
Dungeon Keeper	DVx	79,99
Earth Siege 2	DA	69,99
Earthworm Jim / Win. 95	DV	64,99
Earthworm Jim 1 + 2	DV	64,99
Ecco the Dolphin	DV	54,99
Elisabeth 1	DVx	87,99
Extreme Games	DA	49,99
Extreme Pinball	DA	54,99
F1 Manager	DV	69,99
Fantasy General	EV	69,99
Fantasy General	DVx	69,99
Fast Atack	DV	64,99
Fighter Duell	DA	67,99
Fifa Soccer 96	DV	79,99
Flugsimulator 5.1	DV	99,99

Titel		Preis
Manic Karts	DA	29,99
Master of Antares	DV	84,99
Mechwarrior 2	DV	74,99
Mechwarrior 2/Win. 95	EV	74,99
Mechwarrior 2 Data	DA	39,99
Mega Pack 5	DA	79,99
Metal Lords	DV	79,99
Monopoly	DV	59,99
Myst	DV	64,99
NBA Live 96	DV	79,99
Need for Speed	DV	79,99
NHL Hockey 96	DV	79,99
Panzergeneral 2	DA	49,99
Pax Imperia 2	DV	i.V.
PGA European Tour	DA	79,99
PGA Tour Golf 96	DA	79,99
PGA Tour Golf 96 Data	DA	34,99
Phantasmagoria	DV	79,99
Pinball 3D VCR	DA	49,99
Pinball Wizzard 2000	DA	67,99
Pitfall / Wind. 95	DV	74,99
Pole Position	DV	87,99
Police Quest SWAT	DV	74,99
Powerplay Hockey	DA	i.V.
Pro Pinball the Web	DA	49,99
Psycho Pinball	DV	69,99
Quake	EV	i.V.
Ran Soccer	DV	74,99
Ran Trainer 2	DV	69,99
Ravenproject	DV	53,99
Raymann	DA	64,99
Rebel Assault 2	DV	79,99
Red Ghost	DV	79,99
Riddle of Master LU	DV	74,99
Ridge Racer	DVx	51,99
Ripper	DV	79,99
Rise of the Robots 2	DA	78,99
Rivers of Dawn	DA	67,99
Schleichfahrt	DVx	77,99
Shannara	DV	69,99
Shell Shock	DV	59,99
Shine	DVx	94,99
Shivers	DV	74,99
Silent Hunter	DV	69,99
Silent Thunder	DA	74,99
Sim City 2000 Compil.	DV	89,99
Sim Isle	DV	79,99
Sim Tower	DV	74,99
Sim Town	DV	64,99
Space Bugs	DV	64,99
Space Hulk WIN 95	DAx	79,99
Space Marines	DV	74,99
Star Gate	DVx	44,99
Star Trek 3 Final Unity	DV	69,99
Steel Panther	DV	69,99
Stonekeep	DV	84,99
S.T.O.R.M.	DV	79,99
Syndicate 2 / Wars	DV	i.V.

Unsere Hit`s!

Earth Siege II – Deutsche Anleitung – nur DM 69,99

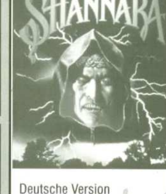
F1 MANAGER – Deutsche Version – nur DM 69,99

Cyberia 2 – Deutsche Version – nur DM 69,99

Cronicle of the Sword – Deutsche Version – nur DM 74,99

Die Siedler II – VENI, VIDI, VICI – NEU! – Deutsche Version – nur DM 69,50

Shell Shock – Deutsche Version – nur DM 59,99



Deutsche Version – nur DM 69,99

FAST ATTACK – Deutsche Version – nur DM 64,99

Silent Thunder – Deutsche Anleitung – nur DM 74,99

F1 Grand Prix 2 – Deutsche Version – Erscheinungstermin ca. Mitte Mai! – nur DM 97,99

Civilisation 2 – Deutsche Version – nur DM 79,99

Warcraft 2 Missiondisk – Deutsche Version – Anfang Mai, Vorbestellung empf. – nur DM 24,99

CD-ROM

Titel		Preis
T.F.X. 2000 Eurofighter	DV	79,99
Teamchef	DV	84,99
Terra Nova	DA	69,99
Terminator Future Shock	DV	74,99
The Dark Eye	DA	77,99
The Dig	DV	77,99
This Means War	DV	74,99
Thunderhawk 2	DV	74,99
Tie Fighter SVGA	DV	79,99
Tilt	DA	51,99
Time Gate/Night Chase	DV	77,99
Tomcat Alley	DV	51,99
Top Gun	DV	79,99
Torrins Passage	DV	79,99
Track Attack	DV	67,99
Transport Tycoon deluxe	DV	84,99
Trivial Pursuit	DV	74,99
UEFA Champion Leage	DA	74,99
Urban Runner	DV	84,99
Vollgas	DV	54,99
Virtual Snooker	DA	79,99
Warcraft 2	DV	74,99
Warcraft 2 Data	DV	24,99
Warhammer	DV	69,99
Werewolf vs. Comanche	DV	74,99
Westwood Compilation: • Kyrandia 1 - 3 • Dune 2 • Lands of Lore	DV	69,99
Wing Commander 3	DV	79,99
Wing Commander 4	DV	99,99
Worms	DV	64,99
Worms Data	DV	34,99
WWF Wrestlemania	DA	79,99
Z	DV	i.V.
Zorck Nemesis	EV	74,99
Zorck Nemesis	DV	i.V.

Angebote solange Vorrat reicht

Titel		Preis
Aces over Europe	DV	19,99
Alone in the Datk 1	DV	24,99
Ascendancy	DV	49,99
Battle Isle 1 + Data	DV	24,99
Battle Isle 2 + Data	DV	34,99
Betrayal at Krondor	DV	19,99
Beneath a Steel Sky	DV	19,99
Bureau 13	DV	19,99
Caesar 1	DA	19,99
CivNet	DV	49,99
Civilization	DV	34,99
Creature Shock	DV	19,99
Daedalus Encounter	DV	24,99
Das schwarze Auge 1	DV	39,99
Dawn Patrol	DV	24,99
Day of Tentacle	DV	34,99
Die Siedler 1	DV	34,99
Dune 2	DV	29,99
Fade to Black	DV	34,99
Fifa Soccer 95	DV	29,99
Flight o.t. Amaz. Queen	DV	39,99
Formula One Grand Prix	DA	34,99
Gabriel Knight 1	DV	19,99
Gobliins Teil 1+2	DV	19,99
Gobliins Teil 3	DV	19,99
Grand Prix Manager	DV	49,99
Hell	DV	24,99
History Line 14 - 18	DV	29,99
Inca 1	DV	19,99
Incredibble Maschine 1	DV	19,99
Indy Car Racing 1	DA	19,99
Jagged Alliance	DV	89,99
Kings Quest 7	DV	39,99
Lands of Lore	DV	34,99
Lemminge 1 + 2	DA	29,99
Little Big Adventure	DV	29,99
Lost in Time 1 + 2	DV	19,99
Magic Carpet 1+Data	DV	29,99
Magic Carpet 2	DV	44,99
Maniac Karts	DA	29,99
Master of Magic	DV	34,99
Nascar Racing	DA	24,99
NHL Hockey 95	DA	29,99
Noctropolis	DV	34,99
Panzergeneral 1	DA	29,99
PGA Golf 486	DV	29,99
Police Quest 4	DV	19,99
Populus+Power Mong	DA	34,99
Prisoneer of Ice	DV	39,99
Privateer+Data	DA	29,99

weitere Angebote

Titel		Preis
Rebel Assault 1	DV	34,99
Return to Zorck	DV	29,99
Rüsslesheim	DV	19,99
Sam & Max	DV	29,99
Shadow of the Comet	DV	24,99
Sim Ant	DV	34,99
Sim City Enhanced	DV	24,99
Sim Earth	DV	34,99
Sim Life	DV	34,99
Simon the Sorcerer 1	DV	29,99
SSN - 21 Seawolf	DV	29,99
Soccer Kid	DV	19,99
Space Hulk	DV	29,99
Space Quest 4	DA	19,99
Star Trek 1	DV	24,99
Star Trek 2	DV	24,99
Strike Command.+Data	DA	29,99
Syndicate Plus	DV	29,99
System Shock	DV	29,99
T.F.X.	DA	29,99
Theme Park	DV	29,99
U.F.O.	DV	39,99
Ultima 7 Compil.	DA	29,99
Ultima Underworld 1+2	DA	29,99
Wing Armada	DA	29,99
Wing Comm. 2+Data	DA	29,99
X - Wing	DV	39,99

Wir führen Spielelösungen der Firma *Hint-Shop* 14,90

Zubehör

Artikel	Preis
Original Soundblaster 16 Value P&P	169,99
Logitech Wingmann extr.	89,99
Micros. Sidewinder 3 D Pro	89,99
Gravis Joystick Analog Pro	49,99
Gravis Game Pad 4 Button	34,99
Gravis Gripp Pad System enthält: 4-Player Game Interface und 2 Pads mit je 8 Button inclusive NHL Hockey 96 deutsch	159,99
Gravis Gripp Pads / 2 Pads je 8 Button	59,99

Thrustmaster-Produkte

Artikel	Preis
Thrustmaster Lenkrad T2 incl. Gas u. Bremse	229,99
Thrustm. Joyst. Mark II	129,99
Thrustm. WCS Mark II	179,99
Thrustm. Joystick F16 Programmierbar	239,99
Thrustm. Fußpaddles	199,99
CD -ROM Mitsumi FX 400 E-IDE	149,99
CD - ROM Goldstar 6fach Speed E-IDE	199,99

Wir führen Sony Play-Station Spiele und Zubehör in großer Auswahl.

Händleranfragen erwünscht!

Probleme?

Sie haben Probleme mit der Installation Ihrer Software? Kein Problem, denn wir lassen UNSERE KUNDEN nicht im Regen stehen! Insider wissen, bei Konfigurationsprobleme Call&Play HOTLINE anrufen und nach "Frank Klein" fragen. Probieren Sie es doch einfach mal aus.

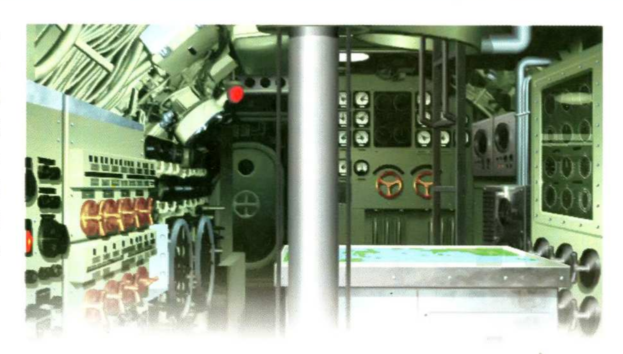
Hotline 02 81-9 52 98 13

Auch in Sachen Hardware helfen wir gerne!

Versandbedingungen: Ab DM 250,- Portofrei · Vorkasse DM 6,90 pro Paket
Bei Nachnahme DM 10,50 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr
Für bestellte und annahmeverweigerte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal!

DV= Spiel und Anleitung deutsch · DA = Anleitung deutsch · EV= voll englisch
i.V.= in Vorbereitung · x= Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt
Für Druckfehler keine Haftung! Irrtümer u. Änderungen vorbehalten!

Pearl Harbor war seit jeher ein gefundenes Fressen für unzählige historische Computersimulationen zu Wasser und in der Luft. Mit Silent Hunter fügt nun Mindscape eine U-Boot-Simulation in diese Reihe, die so manchen Vorgänger in puncto Spielspaß und Authenzität um Längen voraus ist.



Silent Hunter - Simulation

SCHLEICHFAHRT

Die vorgefertigten Scharmützel halten sich streng an die Quellen jener denkwürdigen Tage, nicht nur Datum und Szenerie, sondern auch äußere Einflüsse wurden berücksichtigt. Kapitänen, denen am Vergangenen weniger gelegen ist, bleiben umfangreiche Missionen, an denen Sie fleißig manipulieren dürfen. Ob nun ein japanischer Convoy versenkt oder eine feindliche Schlachtreihe gelichtet werden soll, Wetter, Seegang, Tageszeit und Sichtverhältnisse sind nach Lust und Laune einstellbar. Um den Frust zu vermeiden, bereits vom ersten Ruderboot versenkt zu werden, wurde angesichts der Komplexität guter Simulationen bei der Schwierigkeit eine vorbildliche Lösung gewählt. Neben den Fähigkeiten der Gegner können auch gewisse Realitätsmerkmale wie z. B. Verwundbarkeit des Schiffs, Nachladen der Torpedorohre in Echtzeit oder Berücksichtigung von Blindgängern abgestellt werden. Demzufolge ist eine stufenlose Regelung der Einsatzhärte möglich, auch unerfahrene Landratten können sich langsam an maximale Streßsituationen herantasten.

My Boat is my Castle

Das Herzstück des Computerbootes ist die Navigationszentrale. Hier lassen sich per Mausklick sämtliche Funktionen und Steuerpulte auf separaten Bildschirmen aufrufen. Auf einer detaillierten Seekarte werden Lage und Kurs der Flotteneinheiten abgelesen und berechnet. Auf der Brücke dürfen Sie Ruder und Ventile einstellen, die Fahrtrichtung bestimmen oder lediglich die schöne Aussicht genießen. Die Bewaffnung des Bootes besteht aus einer großkalibrigen Bordkanone und Torpedos, die nach Art des Gefährts in Zahl und Typus variieren können. Weniger erfahrenen Bordschützen steht es offen, einen Teil der komplizierten Gefechtsprozedur getrost dem Computer zu überlassen. Fängt das eigene Schiff Treffer ein, gibt ein ausführlicher Schadensmonitor Auskunft über Art und Auswirkung der Beschädigung. Besonderes Augenmerk wurde auf grafische und klangliche Wirklichkeitsnähe gelegt. Die gegnerischen Schiffe sind detailgetreu und sogar mit bloßem Auge zu identifizieren, sämtliche Meßuhren, Knöpfchen und Regelanzeigen sind liebevoll ausgearbeitet. Korrigieren Sie eine Einstellung, so wird die Änderung per Sprachausgabe bestätigt. Da kommt bisweilen richtig Stimmung auf, besonders wenn es in der Schlacht hoch hergeht. Ob Landratte oder Seebär, wer hier die Übersicht verliert, kann leicht baden gehen.

Christian Bigge/mi



SCHIFF AHOI! HIER HAT EIN GENIALES MANÖVER ZUM ZIEL GEFÜHRT, DER GROSSE POTT WIRD BALD VERSINKEN.

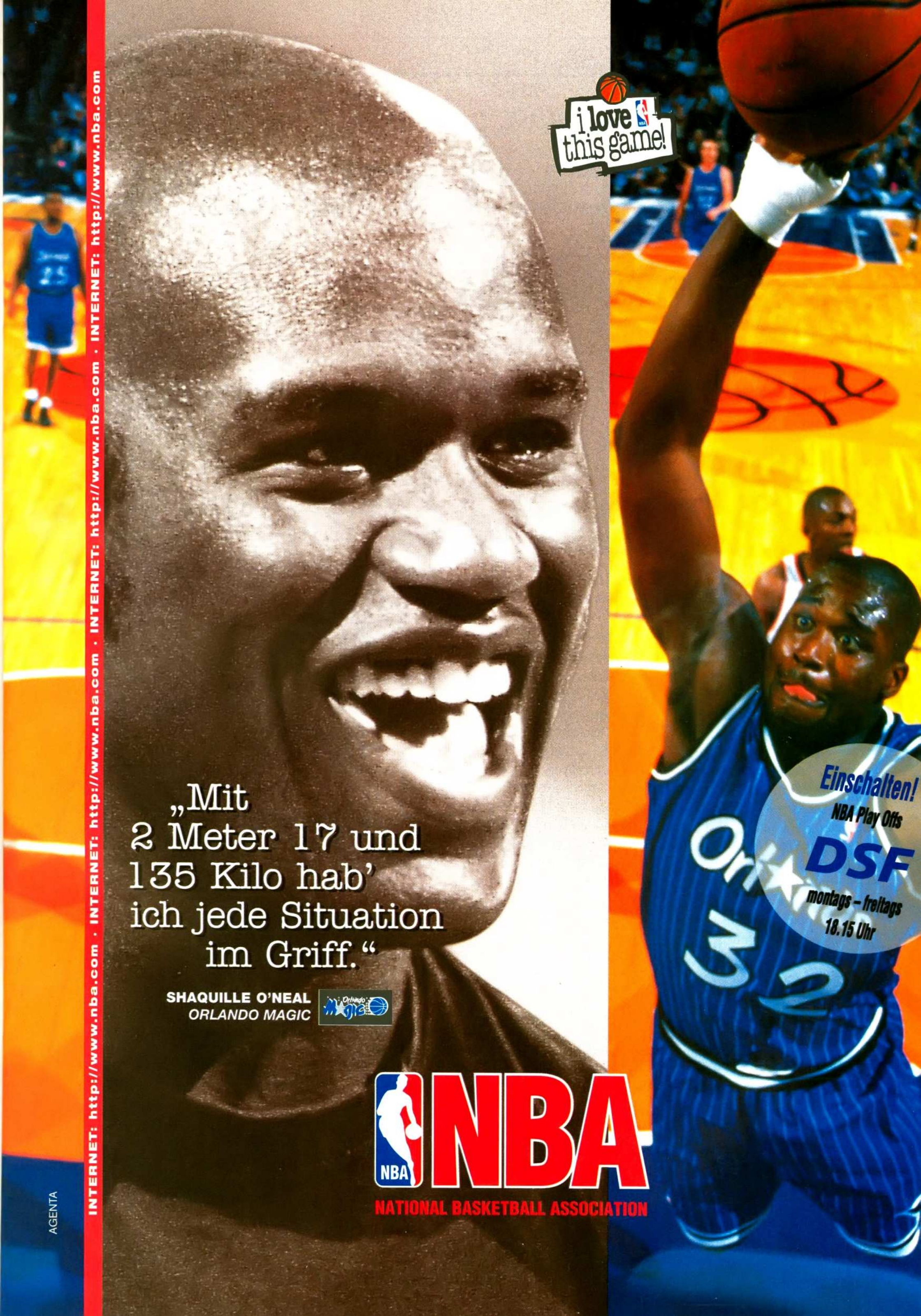
KOMMENTAR

Silent Hunter ist in puncto Präsentation natürlich allen Konkurrenzprodukten überlegen. In vorbildlicher Art und Weise beschränkte sich Mindscape auf das Wesentliche. Keine bombastischen Videos unterbrechen die Spannung, kein heroischer Orchestertusch stört das stoische Wummern der Diesel. Lediglich im Rahmen einer „Bootsbesichtigung" ist etwas für die Sinne geboten. Kundigen Seefahrern ist die Steuerung auch ohne Handbuch möglich, das spricht für die Wirklichkeitstreue der Programms. Wer U-Boot-Simulationen mag, darf zuschlagen, sollte aber keine wesentlichen Neuerungen erwarten.

Mindestens:	486/DX33, 8 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	486/DX66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA/General Midi/SB		
Handbuch:	englisch	Multiplayer:	keine Multiplayeroption
Sprache:	englisch	CD/HD:	225 MB / 30 MB
Hersteller:	Mindscape/SSI	Preis:	ca. DM 100,-
Grafik:	75%	Sound:	65%

72%

Action
Rätsel
Strategie
Wirtschaft

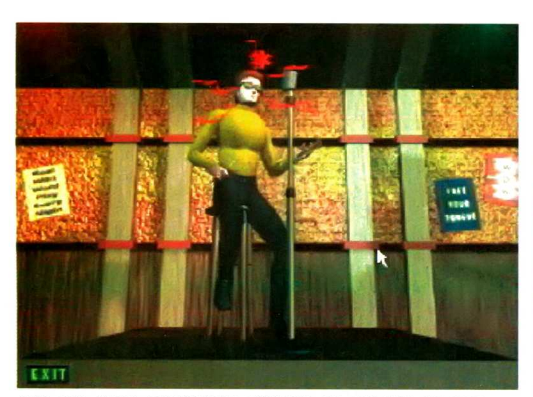


INTERNET: http://www.nba.com · INTERNET: http://www.nba.com · INTERNET: http://www.nba.com · INTERNET: http://www.nba.com
i love this game!
„Mit
2 Meter 17 und
135 Kilo hab'
ich jede Situation
im Griff."
SHAQUILLE O'NEAL
ORLANDO MAGIC
Einschalten!
NBA Play Offs
DSF
montags – freitags
18.15 Uhr
NBA
NATIONAL BASKETBALL ASSOCIATION
AGENTA

Total Distortion • Adventure

SCHRILL UND LAUT

Allen, die bisher in der Bude saßen und nicht wußten, ob PC-Spiele oder MTV die bessere Wahl sind, will Pop Rocket mit einer kollagenhaften Mixtur aus Adventure, Musik und Video auf die Sprünge helfen.



AUF DEM VIDEO-SEQUENZER KÖNNEN DIE KLEINEN MEISTERWERKE IN HANDARBEIT ERSTELLT UND SOGAR ALS FILES AUF DISKETTE GESPEICHERT WERDEN.



AUS EINER NETTEN PLAUDEREI WIRD SCHNELL BITTERER ERNST. DA SOLLTE MAN DIE GITARRE AUS DEM CASE KRAMEN.

Teleportation ist eine praktische Art zu reisen. Und auch sehr einfach, zumindest seit seltsame Maschinen auf der Erde gelandet sind, die eben dieses ermöglichen. Anders als beim Star-Trek-Vorbild ist der Reisende jedoch gezwungen, in einer Paralleldimension zwischenzulanden. Diese Dimensionen, von denen man annimmt, daß sie aus den Träumen der Menschen entsprungen sind, unterscheiden sich voneinander in vielfältiger Weise. Da gibt es zum Beispiel die Elvis-Dimension, diverse Comic-Dimensionen und eben auch die sogenannte „Distortion Dimension", ein Paradies des Pop & Rock, bekannt für fetzigen Gitarrenlärm. Als abenteuerlustiger Videoclip-Produzent ist es Ihre Aufgabe, mit einer Kamera bewaffnet extraterristrisches Material für Musikvideos zu sammeln, welche die Welt noch nicht gesehen hat. Ziel dieser Mission sind natürlich Geld und Ruhm.

Kampf der Gitarren

Um den Aufenthalt in der „Distortion Dimension" so heimelig wie möglich zu gestalten, steht eine Medienrakete zur Verfügung. Dort findet man das Video-Equipment, mit dem man die gesammelten Filmschnipsel beliebig zu Rockvideos zusammenschneiden kann, eine Telekommunikationseinheit zur Kontaktaufnahme mit den entsprechenden Produzenten auf der Erde, Schlafmöglichkeiten, Automaten für kulinarische Köstlichkeiten und ein reichhaltiges Bücherregal mit Minispielen für den Zeitvertreib. Die Rakete, die natürlich auch mit kostspieligen Rohstoffen gefüttert werden muß, dient als Ausgangsbasis für die nicht ganz ungefährlichen Streifzüge durch das bizarre Rockreich. Dort wird man sowohl mit den oft feindseligen Bewohnern als auch mit einer breiten Palette irrwitziger Situationen und kniffligen Rätseln konfrontiert. Als besonders unangenehm erweisen sich die Schergen des Metal Lord, die sogenannten Guitar Warriors, die einem mit satten und hammerharten Gitarrensounds nach dem wertvollen Leben trachten. Da heißt es zur eigenen Klampfe greifen und den Gegner mit einigen Riffs in Grund und Boden zu schranzen. Man sollte jedoch stets daran denken, mit der Kamera die wertvollen Augenblicke festzuhalten, denn je besser die Schnappschüsse, desto erfolgreicher die Clips. Und darauf kommt es ja an. **Christian Müller/mi**

KOMMENTAR

Es ist schon zum Schreien, was sich die Jungs von Pop Rocket da aus den Ärmeln geschüttelt haben. Was auf den ersten Blick wie eine Billigproduktion aussieht, entpuppt sich schon bald als ein Bombardement toller Gags und skurriler Einfälle. Sicherlich ist das Spielprinzip gewöhnungsbedürftig, ein wirklich einzigartiger Sound und die aufwendig gerenderte Grafik können für einige kurzweilige Stunden sorgen. Doch Vorsicht: Da „Total Distortion" auf Windows-Ebene betrieben wird, gehen 486er leicht in die Knie. Pentium empfohlen!

Mindestens:	486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Windows 3.1		
Empfohlen:	Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Windows 95		
Technik:	SVGA/SB		
Handbuch:	englisch	Multiplayer:	keine Multiplayeroption
Sprache:	englisch	CD/HD:	640 MB/3-40 MB
Hersteller:	Pop Rocket	Preis:	ca. DM 120,-
Grafik:	78%	Sound:	85%

65%

Action
Rätsel
Strategie
Wirtschaft



Versand Service GmbH

Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell
Tel.: (0 81 42) 5 96 40 · Fax: 5 46 54
E-Mail: 100255.1073@compuserve.com
BESTELLANNAHME: MO.–DO. 9⁰⁰–18⁰⁰, FR. 9⁰⁰–17⁰⁰

Laden in KASSEL
Fünffensterstraße 9
Mo.–Fr. 9⁰⁰–18⁰⁰, Sa. 10⁰⁰–14⁰⁰ Uhr

Laden in AUGSBURG
Karolinenstraße/Ecke Karlstraße
Mo.–Fr. 9⁰⁰–13⁰⁰ + 13³⁰–18⁰⁰,
Sa. 9⁰⁰–12⁰⁰ Uhr

ODIN
Hauptstraße 5
A-3161 St. Veit/Gölsen

Versand in Österreich
Tel.: 0 27 63/20 47 · Fax 0 27 63/20 31
Mo. – Fr. 9.00–17.00 Uhr
Umrechnungsmodus: DM : öS = DM x 8

PC/IBM-Disketten

Titel	DM
ALADDIN (DISNEY) DT.ANL.	59,90
BETRAYAL AT KRONDOR KOMPL. DEUTSCH	19,90
BUNDESLIGA MANAG. HATTRICK SUPPORTER K.D.	9,90
CRYSTAL CALIBURN (FLIPPER) DT. ANL.	9,90
DELTA -V- 3,5"	15,90
DER TRAINER KOMPL. DT.	9,90
DSCHUNGELBUCH DT. ANL. 3,5"	49,90
FUSSBALL TOTAL KOMPL. DT.	9,90
HANSE DE LUXE KOMPL.DT.	40,90
HUGO DT.ANL. 3,5"	50,90
MASTER OF MAGIC KOMPL. DT.	19,90
MEPHISTO ADVANTAGE (2300 ELO-PUNKTE) K.DT.	**59,90**
MEPHISTO GIDEON KOMPL. DT.	**39,90**
MEPHISTO PC SCHACHSCHULE KOMPL. DT.	**39,90**
PER.OXYD KOMPL. DEUTSCH	40,90
REUNION KOMPL. DT.	9,90
SHANGHAI 2 DT. ANL.	15,90
SOFTWAREMANAGER KOMPL. DT. 3,5"	15,90
TOY STORY SCREENSAVER (BUENA VISTA) 3,5"	**39,90**
WILD WEST WORLD KOMPL. DEUTSCH 3,5"	29,90

CD-ROM-GAMES

Titel	DM
3 D ULTRA PINBALL & MAUSMATTE	**39,90**
5TH MUSKETEER KOMPL. DT.	69,90
11TH HOUR KOMPL. DT.	89,90
1942 PACIFIC AIR WAR GOLD DT. ANL.	19,90
ABUSE KOMPL. DT.	65,90
ACES OF THE DEEP & MAUSMATTE	**39,90**
ACES OVER EUROPE CLASSICS – SIERRA –	14,95
ACROSS THE RHINE KOMPL.DT.	39,90
AFTER LIVE – LUCAS ARTS – ENGL. VERS. ✻	69,90
AH 64 D LONGBOW KOMPL. DT. (ORIGIN) ✻	**85,90**
AIR HAVOC CONTROLLER	29,90
AIR POWER	29,90
ALBION incl. LÖSUNGSHEFT KOMPL. DT.	65,90
AL UNSER JR. ARCADE RACER/WIN 95 KP. DT.	29,90
ALIEN LOGIC (SSI) – SKYREALMS –	29,90
ALIEN ODYSEE DT. ANLEITUNG	24,90
ALONE IN THE DARK TRILOGY 1–3 KOMPL. DT.	69,90
AMERICAN ARCADE KOMPL. DEUTSCH	79,90
AMERIKA 1861-1865 KOMPL.DT.	75,90
ANVIL OF DAWN KOMPL. DT.	79,90
APACHE AH-64 LONGBOW KOMPL. DEUTSCH	39,90
ARCHIBALDS APPLEBROOKS ADVENTURE K.D.	19,90
ARDENNEN – DIE GROSSE SCHLACHT – KPL. DT.	79,90
ARMORED FIST KOMPL. DT.	**35,90**
ASCENDANCY KOMPL. DEUTSCH	**54,90**
ASSAULT RIGS DT. HANDB.	69,90
ASTERIX – DIE GROSSE REISE – KOMPL.DT.	69,90
ATARI 2600 ACTION PACK VOL III	50,90
ATF US (ORIGIN) KOMPL. DEUTSCH ✻	89,90
AWARD WINNERS GOLD COLLECTION	29,90
AWARD WINNERS PLATINIUM COLLECTION	29,90
BAD MOJO ✻	**79,90**
BAO-FLIGHT SHOP FÜR FS. 5.1 DT. ANL.	**79,90**
BAPHOMENTS FLUCH KOMPL. DT. ✻	**79,90**
BARYON DT. ANLEITUNG	59,90
BATMAN FOREVER DT. ANLEITUNG	79,90
BATTLECHESS COLLECTION DT. ANL.	19,90
BATTLECRUISER 3000 AD KOMPL. DEUTSCH ✻	69,90
BATTLEISLE 2 inkl. SCEBNRY ERBE TITAN K.D.	**29,90**
BATTLEISLE 3 INCL. LÖSUNGSBUCH K.D.	79,90
BATTLEBEAST (WIN 95) KOMPL. DEUTSCH	24,90
BATTLEGROUND: GETTYSBURG (EMPIRE)	**69,90**
BATTLES IN TIME (QQP)	69,90
BEAVIS & BUTTHEAD -VIRTUAL STUPIDITY- DT. ANL.	65,90
BERMUDA SYNDROM KOMPL. DT.	79,90
BIING! KOMPL.DT.	59,90
BIOFORGE KOMPL. DT.	39,90
BITMAP BROTHERS COLLECTION DT. ANL.	29,90
BLEIFUSS KOMPL. DT.	49,90
BLOWN AWAY	**79,90**
B O L O KOMPL. DT.	**49,90**
BRAINDEAD 13 KOMPL. DT.	69,90
BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK KOMPL. DT.	59,90
BUNDESLIGA MANAGER I KOMPL. DEUTSCH	14,95
BURN CYCLE KOMPL. DEUTSCH	19,90
BURNING STEEL & MISSION 1 – 3 KOMPL.DT.	49,90
BURNING STEEL III DT. ANLEITUNG	24,90
BURNING STEEL 4 DEUTSCHE ANLEITUNG	**39,90**
CAESAR 2 KOMPL. DEUTSCH	85,90
CAR & DRIVER + STORMOVIK SU 25 BUNDLE	35,90
CARRIERS AT WAR COMPLETE (SSG)	85,90
CHAOS ENGINE DT. ANL.	29,90
CHAOS OVERLORD KOMPL. DT. ✻	69,90
CHESSMASTER 4000 TURBO	**29,90**
CHEWY, ESCAPE FROM F5 incl. Lösungsheft KOMPL. DT.	59,90
CHRONICLES OF THE SWORD KOMPL. DT. ✻	79,90
CHRONOMASTER DT. ANL.	75,90
CIVILIZATION II ENGL. VERSION	**69,90**
CIVILIZATION II KOMPL. DEUTSCH	89,90
CIVNET KOMPL. DEUTSCH -MICROPROSE-	69,90
CLASSIC ADVENTURE INKL. LOOM / MANIAC MANSION / INDIANA JONES 3 / MONKEY ISLAND 1 KOMPL.DT.	99,90
CLINGON (CIC) ENGL. VERSION	**69,90**
COLONY WARS 2492 KOMPL. DT.	**79,90**
COMBAT CLASSICS 3: inkl. GUNSHIP 2000 / HISTORY LINE & CAMPAIGN	**29,90**
COMANCHE INKL. MISSION 1 & 2 KOMPL.DT.	39,90
COMMAND: ACES OF THE DEEP & MAUSMATTE	**39,90**
COMMAND & CONQUER K.D. INCL. LÖSUNGSBUCH	89,90
COMMAND & CONQUER MISSIONS/SCENERYS	29,90
COMMAND & CONQUER MISSION ENGL. VERS	29,90
COMMAND & CONQUER SVGA/WIN 95 KOMPL. DT.	**89,90**
CONGO: DESCENT INTO ZINJ ✻	89,90
CONQUEROR AD 1086 KOMPL. DT.	79,90
CONQUEST OF THE NEW WORLD KOMPL. DT.	**79,90**
CREATURE SHOCK DT. ANLEITUNG	24,90
CRUSADER – NO REMORSE – KOMPL. DT.	**85,90**
CYBERIA 2 KOMPL. DEUTSCH	**75,90**
CYBERMAGE–DARKLIGHT AWAKENING– KOMPL. DT.	80,90
CYBERSPEED DT. ANL.	30,90
CYBERSTORM ✻	79,90
CYRIL CYBERPUNK DT. ANLEITUNG	49,90
DAEDALUS ENCOUNTER KOMPL. DT.	**29,90**
DAGGERFALL KOMPL. DEUTSCH ✻	89,90
DAS AMT KOMPL. DT.	**45,90**
DAS SCHWARZE AUGE (DSK) KOMPL.DT.	39,90
DAWN PATROL	29,90
DAY OF TENTACLE -M. MANSION II- KOMPL. DT.	35,90
DEATH GATE DT. ANLEITUNG ✻	79,90
DEATHKEEP AD & D DT. ANLEITUNG ✻	69,90
DEEP SPACE NINE DT. ANLEITUNG	79,90
DEFCON V	**59,90**
DER PLANER & EXTRA LEVELS KOMPL. DT.	**19,90**
DER REEDER KOMPL.DT.	45,90
DESCENT DT. ANL.	20,90
DESCENT – LEVELS OF THE WORLD –	29,90
DESCENT 2 DT. ANL.	**89,90**
DESCENT 2 MISSION BUILDER DT. ANL. ✻	**39,90**
DESERT STRIKE & JUNGLE STRIKE	24,90
DESTRUCTION DERBY DT. ANL.	85,90
DIE FUGGER 2 KOMPL. DEUTSCH	**79,90**
DIE VERRÜCKTE RALLYE INKL. GAMEPAD	24,90
DISCWORLD DT. ANL.	39,90
DRUIDENZIRKEL incl. LÖSUNGSHEFT KOMPL. DT.	69,90

CD-ROM-GAMES

Titel	DM
DREAMWEB	29,90
DUKE NUKEM 3D (SHARWARE)	14,95
DUKE NUKEM 3D (VOLLVERSION!)	**75,90**
DUNE II – BATTLE OF ARAKIS – KOMPL.DT.	29,90
DUNGEON KEEPER DOS/WIN95 KOMPL. DT ✻	85,90
DUNGEON MASTER 2 + LÖSUNG KOMPL.DT.	49,90
EA SPORTS RUGBY DT. ANLEITUNG	29,90
EARTH WORM JIM 1 + 2 KOMPL. DT. ✻	69,90
EARTH WORM JIM -ACTIVISION- WIN 95 K. D.	59,90
EARTH SIEGE 2 ✻	79,90
ECCO THE DOLPHIN KOMPL. DT.	59,90
ELECTRONIC ARTS 10 PACK COLLECTION	49,90
ENTOMORPH – THE PLAGUE–	49,90
EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE	29,90
EXTREME PINBALL DT. ANLEITUNG	**29,90**
F 1 MANAGER 96 KOMPL. DT. (SW2000)	**75,90**
F 14 FLEET DEFENDER GOLD DT. HANDB.	19,90
FADE TO BLACK KOMPL. DEUTSCH	24,90
FALCON 3.0 DT. ANL.	**19,90**
FANTASY GENERAL – SSI –	65,90
FAST ATTACK KOMPL. DT.	69,90
FIELDS OF GLORY KOMPL.DT.	19,90
FIFA SOCCER 96 KOMPL. DT.	85,90
FIFA INT. SOCCER CLASSICS DT. ANLEITUNG	29,90
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN KOMPL.DT.	39,90
FLIGHT UNLIMITED KOMPL.DT.	54,90
FLUGSIMULATOR 5.1 KOMPL. DEUTSCH	109,90
FLUGSIMULATOR 5.1. SCENERY EUROPE 1 (BAO)	59,90
FLUGS. SCENERY PACK HAWAI/JAPAN/KARIBIK	69,90
FORMULA ONE GRAND PRIX DT. ANLEITUNG	**19,90**
FORMULA 1 GRAND PRIX 2 KOMPL. DT.	**99,90**
FORMULA ONE GRAND PRIX 2 (DV) INCL. THRUSTMASTER FORMULA T2-LENKRAD	**279,90**
FRANKENSTEIN – INTERPLAY – DA/WIN95	59,90
FREDDY PHARKAS DT. ANL.	19,90
FRITZ 4 (WIN) – CHESSBASE – K.D.	129,90
FRONT LINES DT. HANDBUCH	19,90
FRONTPAGE FOOTBALL 96 SEASON	79,90
F X FIGHTER	**29,90**
GABRIEL KNIGHT	29,90
GABRIEL KNIGHT 2 –BEAST WITHIN– & MAUSMATTE	**39,90**
GABRIEL KNIGHT 2 KOMPL. DT.	**85,90**
GAMETEK COLLECTION INCL. ELITE 2-FRONTIER/-PROJECT NOMAD/HUMANS	29,90
GOBLINS 1 & 2 (SIERRA ORIGINALS) K.D.	29,90
GOBLIINS 3	29,90
GONE FISHIN	39,90
GRAND PRIX MANAGER (WIN95) KOMPL. DT.	89,90
HARDBALL 4	**39,90**
HARDBALL 5	79,90
HARPOON II DELUXE MULTIMEDIA EDITION	89,90
HATTRICK! (IKARION) KOMPL.DT.	79,90
HEROES OF MIGHT & MAGIC KOMPL. DEUTSCH	59,90
HEXEN DT. ANL.	49,90
HI-OCTANE KOMPL. DEUTSCH	29,90
HIGH SEA TRADERS KOMPL. DEUTSCH	29,90
HISTORY LINE 1914 – 1918 CLASSIC KOMPL. DT.	29,90
HOT NEWS 2	7,90
HUGO III ALLE NEUEN LEVELS KOMPL. DT.	79,90
INCA COLLECTION KOMPL. DEUTSCH	65,90
INDIANA JONES 4 - FATE OF ATLANTIS-	29,90
INDY CAR RACING (PAPYRUS)	24,90
INDY CAR RACING II	59,90
INFERNO	19,90
INTERNATIONAL MOTO X DT. ANL. ✻	**79,90**
INTO THE VOID ENGL./UPDATE FÄHIG ✻	69,90
JAGGED ALLIANCE + LÖSUNG KOMPL. DT.	**39,90**
JOHN MADDEN FOOTBALL 96 DT. ANL. ✻	89,90
JOHNNY BAZOOKATONE DT. ANLEITUNG	69,90
JOURNEYMAN PROJECT TURBO	24,90
JURASSIC PARK	**24,90**
KAISER DE LUXE KOMPL.DT.	65,90
KINGDOM O MAGIC KOMPL. DT.	**75,90**
KINGS QUEST COLLECTION 1-5	**45,90**
KINGS QUEST 7 + LÖSUNG KOMPL. DT.	34,90
KLICK N PLAY GAME PACK	9,95
KNIGHT OF XENTAR KOMPL. DT.	**29,90**
KOLUMBUS CHRISTOPH KOMPL. DT.	35,90
KYRANDIA 2 – HAND OF FATE –	39,90
KYRANDIA 3 –MALCOMS REVENGE– KOMPL. DT.	**24,90**
KYRANDIA TRILOGY I, II, III. ENGL. VERSION	49,90
LANDS OF LORE DT. ANL.	34,90
LANDS OF LORE 2 KOMPL. DEUTSCH ✻	89,90
LARRY 1 – 6 COLLECTION DT. ANL.	39,90
LAST DYNASTY KOMPL. DT.	35,90
LEMMINGS 1 & 2 DT. ANL.	**29,90**
LEMMINGS BUNDLE (300 LEVELS) DT. ANL.	**39,90**
LINKS 386 COGSHILL DUBBS DREAD	49,90
LINKS COLLECTION incl. LINKS GOLF, BAYHILL, FIRESTONE, PINEHURST & BOUNTIFULL	**29,90**
LINKS PELIKAN HILL SCENERY	**49,90**
LITIL DIVIL	19,90
LITTLE BIG ADVENTURE CLASSICS KOMPL. DT.	29,90
LODERUNNER -NETWORK- KOMPL. DEUTSCH	79,90
LOLLYPOP KOMPL. DT.	19,90
LOST EDEN KOMPL. DT.	79,90
LOST IN TIME 1 & 2 KOMPL. DEUTSCH (SIERRA)	29,90
LOTHAR MATTHÄUS SUPERSOCCER KOMPL. DT.	29,90
LUCAS ARTS ARCHIVE : INKL. INDIANA JONES 4 / SAM & MAX / REBEL ASSAULT / D.O.TENTACLE	69,90
LUCAS ARTS TOP ADVENTURE INKL. INDY 4 / – DAY O. TENTACLE / MONKEY ISLANDS II	79,90
MAD NEWS INCL. EXTRABLATT KOMPL. DT.	69,90
MADE IN GERMANY COLL. INCL. ANSTOSS, STERNENSCHWEIF, BATTLEISLE 2 KPL. DT.	**39,90**
MAD TV 2 KOMPL. DEUTSCH ✻	85,90
M.A.G.! KOMPL. DT.	79,90
MAGIC CARPET II KOMPL. DEUTSCH	49,90
MAGIC CARPET PLUS KOMPL. DT.	39,90
MANIAC KARTS DT. ANLEITUNG	39,90
MASTER OF ORION & U.F.O. ENEMY UNKNOWN	29,90
MASTERPIECE COLLECTION: MENZOBERRANZAN/ AL QADIM / –RAVENLOFT 1&2 / DARK SUN 1&2	79,90
MASTER OF MAGIC KOMPL.DT.	29,90
MECHWARRIOR II EXPANSION SET KOMPL. DT.	44,90
MECHWARRIOR II – CLANS – KOMPL. DT.	85,90
MEGA PACK 5 (KOCH MEDIA) DT. ANL.	79,90
MEPHISTO GENIUS 2.0 DT.HANDB.	79,90
MEPHISTO SCHACHLEHRER KOMPL. DT.	59,90
MICROCOSM	19,90
MICROMACHINES II DT. ANLEITUNG	49,90
MIGHT & MAGIC TRILOGY 3–5	35,90
MISSION CRITICAL DT. ANL.	29,90
MONKEY ISLANDS II KOMPL.DT.	39,90
MONOPOLY (WESTWOOD) KOMPL. DT.	79,90
MYST inkl. STRATEGIEHANDBUCH KOMPL. DT.	59,90
NASCAR RACING	**29,90**
NASCAR TRACK PACK	39,90
NBA JAM TOURNAMENT DT. ANLEITUNG	75,90
NBA LIVE 96 DT. ANL.	85,90
NEED FOR SPEED DT. HANDBUCH	99,90
NHL ICEHOCKEY 96 DT. HANB.	99,90
NHL 95 CLASSICS DT. ANLEITUNG	29,90
NIGEL MANSEL RACING DT. ANL.	12,90
NOCTROPOLIS KOMPL. DT.	39,90
NORMALITY INC. KOMPL. DT.	**75,90**

CD-ROM-GAMES

Titel	DM
NORTH & SOUTH	19,90
OFFENSIVE KOMPL. DEUTSCH ✻	79,90
OLDTIMER INCL. MAUSMATTE KOMPL.DT.	24,90
ORIONBURGER ✻	**69,90**
PANZERGENERAL 2 DT. ANLEITUNG	**49,90**
PC GAMES CHEAT	29,90
PERFECT GENERAL II	39,90
PERFECT GENERAL II MAP EDITOR & SCENARIO	49,90
PERFECT PINBALL DT. ANL.	24,90
PGA EUROPEAN TOUR DT. ANL.	**85,90**
PGA 486 CLASSICS DT. ANLEITUNG	29,90
PHANTASMAGORIA KOMPL. DEUTSCH	85,90
PINBALL 3 D VCR (21st. CENTURY) DT. ANL.	**54,90**
PINBALL 95 (MAXIS) FULL TILT.	49,90
PINBALL ILLUSIONS DT. ANL.	65,90
PINBALL WIZARD 2000 KOMPL. DT.	79,90
PIRATES GOLD! DT. ANLEITUNG	39,90
PITFALL -MAYAN ADVENTURE- (WIN 95) K. DT.	79,90
PLANER 2 KOMPL. DEUTSCH ✻	85,90
POLE POSITION F1 KOMPL. DT.	**89,90**
POLICE QUEST COLLECTION	79,90
POLICE QUEST S.W.A.T. DT. ANL.	79,90
POOL CHAMPION	69,90
POPULOUS II & POWERMONGER (CLASSIC) DT.ANL.	29,90
POWERHOUSE V 1.2 – SIMULATION KOMPL. DT.	19,90
PRIMAL RAGE DT. ANLEITUNG	**29,90**
PRISONER OF ICE K.DT. INCL. LÖSUNGSBUCH	**34,90**
PRIVATEER – CLASSIC – DT. ANLEITUNG	29,90
PRO PINBALL – THE WEB – DT. ANL.	69,90
PROTOTYPE KOMPL. DEUTSCH	24,90
PSYCHIC DETECTIVE DT. ANLEITUNG	89,90
PSYCHO PINBALL	39,90
PUTTY SQUAD DT. ANL.	**79,90**
QUANTUM GATE	29,90
QUEST FOR GLORY 4	35,90
RADIX DT. ANLEITUNG	54,90
RAN SOCCER KOMPL. DT.	79,90
ran TRAINER 1 KOMPL. DT.	24,90
ran TRAINER 2 KOMPL. DT.	79,90
RAYMAN DT. ANLEITUNG	**69,90**
RAILROAD TYCOON DE LUXE DT. ANL.	**19,90**
REALMS OF CHAOS DT. ANLEITUNG	49,90
REBEL ASSAULT KP. DT./DT. UNTERTEIL	39,90
REBEL ASSAULT ENGL. VERSION	29,90
REBEL ASSAULT II KOMPL. DT.	85,90
RENEGADE – RETURN TO JACOBS STAR –SSI– ✻	65,90
RETURN TO ZORK DT. ANL.	**29,90**
RIDDLE OF MASTER LU KOMPL DEUTSCH	**79,90**
RIDDLE OF THE RUNES (TSR SCREENSAVER)/WIN 95	9,90
RIDGE RACER DT. ANLEITUNG ✻	54,90
RIPPER KOMPL. DT.	**79,90**
RISE 2: THE RESURRECTION DT. ANL.	69,90
RIVERS OF DAWN DT. ANLEITUNG ✻	69,90
ROAD WARRIOR DT. ANLTIUNG	69,90
ROBINSON'S REQUIEM ENHANCED KOMPL.DT.	29,90
ROBOT CITY	85,90
ROYAL FLUSH PINBALL DT. ANLEITUNG	39,90
RTL SAMSTAG NACHT KOMPL. DT.	45,90
RÜSSELSHEIM KOMPL. DEUTSCH	29,90
S-ZONE (800 STÄDTE FÜR SIM CITY!!)	29,90
SAGA OF ACES COLLECTION & MAUSMATTE	**39,90**
SAM & MAX HIT THE ROAD -LUCAS ARTS- K. D.	29,90
SCHATTEN ÜBER RIVA DSA 3 KOMPL. DT. ✻	75,90
SCHLEICHFAHRT KOMPL. DEUTSCH ✻	79,90
SEAWOLF SSN 21 KOMPL.DT.	29,90
SECRET WEAPONS OF GM LUFTWAFFE	24,90
SENSIBLE GOLF DT. ANL.	59,90
SENSIBLE WORLD OF SOCCER KOMPL. DT.	69,90
SHADOWCASTER KOMPL.DT.	19,90
SHADOW OF THE COMET KOMPL DEUTSCH	29,90
SHANNARA KOMPL. DEUTSCH	**89,90**
SHANNARA ENGL. VERSION	59,90
SHELLSHOCK DT. ANLEITUNG	59,90
SHIVERS & MAUSMATTE	**39,90**
SID MEIER CLASSIC COLLECTION incl. PIRATES GOLD / COLONIZATION / CIVILIZATION & R. ROAD TYCOON D. LUXE	**75,90**
SIEDLER CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	29,90
SIEDLER 2 KOMPL. DT.	**69,90**
SILENT HUNTER KOMPL. DT.	**79,90**
SILENT THUNDER	85,90
SIM CITY 2000 CD COLLECTION KOMPL. DT.	85,90
SIM CLASSICS 2 INKL. SIM FARM / SIM EARTH / A-TRAIN	49,90
SIM EARTH CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	49,95
SIMON THE SORCERER I KOMPL. DEUTSCH	35,90
SIMON THE SORCEROR 2 K.D. INCL. LÖSUNGSB.	65,90
SKUNNY DT. ANLEITUNG	59,90
SLIPSTREAM 5000 DT. ANLEITUNG	29,90
SOCCER KID DT. ANLEITUNG	19,90
SOCCER STARS 96 DT. ANLEITUNG	69,90
SPACE HULK CLASSICS	29,90
SPACE MARINES KOMPL. DT.	24,90
SPACE QUEST 6 INCL. LÖSUNGSBUCH	39,90
SPECIAL FORCES PLUS 50 GAMES	29,90
SPEED HASTE DT. ANLEITUNG ✻	59,90
SPORTS BUNDLE INKL. FIFA 95 SOCCER / PGA TOUR GOLF / FORM. ONE G. P.	39,90
SPYCRAFT: THE GREAT GAME KOMPL. DT	85,90
STARCONTROL 3 ✻	**79,90**
STARCRUSADER KOMPL. DT. INCL. DATA	19,90
STAR TREK 25TH. ANNIV./SPRACHAUSGABE	24,90
STAR TREK: FINAL UNITY COLLECTORS EDIT.	49,90
STAR TREK JUDGEMENT RIGHTS ENHANCED	69,90
STAR TREK -JUDGEMENT RITES- (WHITE LABEL)	29,90
STAR TREK NEXT GENERATION KOMPL.DT.	69,90
STARDUST SUPER EDITION DT.ANL.	24,90
STEEL PANTHERS – SSI – DT. ANL.	49,90
STONEKEEP KOMPL. DT. – INTERPLAY –	89,90
STORM KOMPL. DT. ✻	**79,90**
STRIKE COMMANDER – CLASSICS – DT. ANL.	34,90
STRIKE BASE KOMPL. DT. ✻	69,90
SU-27 FLANKER	49,90
SUPER STAR DUST DT. ANL. ✻	**49,90**
SUPER STAR WARS KOMPL. DEUTSCH ✻	65,90
SUPERSTREETFIGHTER 2 TURBO DT. ANL.	29,90
SYNDICATE PLUS (CLASSIC) DT.ANL.	29,90
SYSTEM SHOCK CLASSIC KOMPL. DT.	35,90
TASK FORCE 1942 DT.ANL.	19,90
TEAMCHEF KOMPL. DT.	85,90
TENDO SPECIAL EDITION KOMPL. DT.	29,90
TEMPEST 2000 DT. ANL.	59,90
TEK-WAR DT. ANL.	59,90
TERMINAL VELOCITY – VOLLVERSION –	49,90
TERMINATOR FUTURESHOCK KOMPL. DEUTSCH	75,90
TERMINATOR FUTURESHOCK ENGL. VERSION	49,90
TERRA 6: SUPERMISSION I.Q. KOMPL. DT.	24,90

CD-ROM-GAMES

Titel	DM
TERRA NOVA - STRIKE FORCE CENTAURI DT. ANL.	**79,90**
T.F.X EF2000 EURO FIGHTER KOMPL. DT.	79,90
THE DIG KOMPL. DEUTSCH INCL. LÖSUNGSB.	79,90
THE HIVE WIN/95	54,90
THE RAVEN PROJECT INCL. MAUSMATTE	29,90
THEME PARK CLASSICS KOMPL. DEUTSCH	29,90
THINK „X" DT. ANL.	**49,90**
THIS MEANS WAR! KOMPL. DT.	89,90
THUNDER IN PARADISE DT. ANLEITUNG ✻	54,90
THUNDERHAWK 2 – FIRESTORM – KOMPL. DT.	75,90
TIE FIGHTER ENHANCED VERSION ENGL./UPDATEF.	79,90
TILT – PINBALL – DT. ANL.	39,90
TIME GATE: KNIGHTS CHASE KOMPL. DT.	85,90
T.F.X. – TACTICAL FIGHTER EXPERIMENT – K. D.	29,90
T-MEK KOMPL. DT.	69,90
TOM & JERRY KOMPL. DT.	**55,90**
TOP GUN „FIRE AT WILL" ENGL. VERSION	79,90
TORINS PASSAGE & MAUSMATTE	**39,90**
TOTAL DISTORTION KOMPL. DT.	69,90
TOWER–FLUGLOTSENSIMULATION–/WIN 95 DT.ANL.	89,90
TRACK ATTACK DT. ANL.	**79,90**
TRANSPORT TYCOON & THEME PARK BUNDLE K.D.	49,90
TURRICAN 2 DT. ANLEITUNG	29,90
UEFA CHAMPION LEAGUE DT. ANL.	75,90
U.F.O. ENEMY UNKNOWN KOMPL. DEUTSCH	19,90
ULTIMA VII COMPILATION DT. ANLEITUNG	29,90
ULTIMA VIII – THE PAGAN – CLASSIC	**39,90**
ULTIMA UNDERWORLD I & II (CLASSIC)	29,90
ULTRA PACK VOL I (KOCH MEDIA) DT. ANL.	79,90
UNNECESSARY ROUGHNESS 96 DT. ANL.	**79,90**
URBAN RUNNER (LOST IN TOWN) ✻	89,90
US NAVY FIGHTER GOLD	**39,90**
U.S.S. – TICONDEROGA KOMPL. DT.	29,90
VIRTUAL POOL	**39,90**
VIRTUAL SNOOKER DT. ANL.	**79,90**
VOLLGAS KOMPL. DT.	**54,90**
WACKY WHEELS	24,90
WAR AT SEA COLLECTION (QQP)	59,90
WARCRAFT 2 EXPANSION CD KOMPL. DT.	24,90
WARCRAFT II: NEUE LEVELS & ADD-ONS	**19,80**
WARCRAFT II – TIDES OF DARKNESS – K. D.	**69,90**
WARGAME COLLECTION –SSI–	**65,90**
WARHAMMER SHADOW OF HORNET RAT K.D. ✻	69,90
WARLORDS II DELUXE	79,90
WARRIORS DT. ANLEITUNG	24,90
WEREWOLF VS COMANCHE KOMPL DT.	79,90
WETLANDS – TAKE A DEEP BREATH –	54,90
WESTWOOD COLLECTION INKL. LANDS OF LORE/ – KYRANDIA 1 & 2 / DUNE 2 DT. VERSION	89,90
WHALES VOYAGE II – DIE ÜBERMACHT – K. D.	19,90
WILLI LEMBKES FUSSBALL MANAGER KPL. DT.	19,90
WINGS ARMADA DT. ANL.	35,90
WING COMMANDER ACADEMY CLASSICS	29,90
WING COMMANER 2 – CLASSIC DT. ANLEITUNG–	29,90
WING COMMANDER 3 KOMPL. DT.	89,90
WING COMMANDER IV KOMPL. DT.	**99,90**
WING OF GLORY DT. ANL.	29,90
WIPE OUT DT. ANLEITUNG	29,90
WORMS KOMPL. DEUTSCH	65,90
WORMS REINFORCEMENTS DATA	**35,90**
X WING COLLECTORS KOMPL. DT.	**45,90**
„Z" (BITMAP BROTHERS) DT. HANDB. ✻	79,90
ZONE RAIDER DT. ANL.	69,90
ZORK: NEMESIS	**85,90**

CD-ROM-MULTIMEDIA

Titel	DM
60 JAHRE VW-KÄFER – GESCHICHTE IN BILD + TON	39,90
BERTELSMANN UNILEX 1996 KOMPL. DT.	89,90
BOB DYLAN -HIGHWAY 61 INTERAKTIV-	39,90
CINEMANIA MS 96 / WIN95 –ONLY–	59,90
CLINT EASTWOOD	59,90
DAS GROSSE LEXICOM KOMPL. DT. (COMPACT VERLAG)	39,90
DIE REISE DES THOMAS BLAUER ADLER	**65,90**
ENCARTA WORLD ATLAS 96	109,90
EVOCATION KOMPL. DT. (NAVIGO)	75,90
FORMEL 1 (KOCH MEDIA) KOMPL. DT.	39,90
HAWKING: EINE KURZE GESCHICHTE DER ZEIT KOMPL. DT	79,90
INTERNET CONNECTION 96 – ADRESSBUCH –	**49,90**
KELLERS MUSIK KATALOG 1996	39,90
LE LOUVRE – GEMÄLDE & PALAST – KOMPL. DT.	95,90
MONTY PYTHON COMPLETE WASTE OF TIME	39,90
MTV UNPLUGGED DT. ANL.	54,90
MUSIC CENTRAL 96 (MICROSOFT)	99,90
n-tv JAHRESRÜCKBLICK 1995 KOMPL. DT.	54,90
PAMELA ANDERSON SCREENSAVER DT. ANL.	19,90
PEGASUS VOL.: 3.0 KOMPL. DT.	**29,90**
PEGASUS WINDOWS 95	29,90
QUEST FOR FAME (AEROSMITH)	89,90
STING: „ALL THIS TIME"	**69,90**
VISTA PRO WINDOWS KOMPL.DT.	109,90
VOODOO LOUNGE – ROLLING STONES –	49,90

PC-Soundkarten/Zubehör

Titel	DM
FCS MARK II FLIGHT STICK – THRUSTMASTER –	129,90
FLCS F-16 FLIGHT STICK – THRUSTMASTER –	249,90
FORMULA T2 LENKRAD – THRUSTMASTER –	**199,90**
GRAVIS GRIP PAD SPORT SET INCL. NHL 96	129,90
GRAVIS GRIP PADS (2 STCK)	59,90
GRAVIS JOYSTICK ANALOG SCHWARZ	39,90
MS SIDEWINDER 3D PRO JOYSTICK INCL. FURY	129,90
PFCS PRO FLIGHT STICK – TRUSTMASTER –	219,90
RUDDER PEDALS RSC – THRUSTMASTER –	219,90
SOUNDBLASTER 32 PnP DT. HANDBUCH	269,90
SOUNDBLASTER AWE 32 PnP DT. HANDBUCH	399,90
THRUSTMASTER WIZARD PINBALL CONTR.	69,90
TQS F-16 WEAPON CONTROL – THRUSTMASTER –	239,90
WEAPON CONTROL WCS MARK II	199,90
XL-ACTION JOYSTICK – THRUSTMASTER –	65,90
ACM GAME CARD – THRUSTMASTER –	54,90
LOGITEC WINGMAN EXTREM	99,90
ACTION REPLAY VERSION 4.6 DT.HANDB.	169,00
ELIMINATOR GAME CARD GRAVIS	45,90
FIREBIRD (GRAVIS)	119,90
GRAVIS GAME PAD	**39,90**
GRAVIS JOYSTICK ANALOG PRO	**54,90**
PHOENIX FLIGHT & WCS (ADV. GRAVIS)	169,90
PRO PEDALS/CH PRODUCTS	169,90
SCREENBEAT ACTIVBOXEN F. ALLE SOUNDKARTEN	39,90
TAIFUN AKIVBOXEN 120 WATT (PAAR)	**69,90**
WING COMMANDER IV MAUSMATTEN DIV. MOTIVE je	9,90
YAMAHA DB-50 XG WAVETABLE DT. HANDB.	239,90
YAMAHA SW-20 PC SOUND EDGE DT. HANDB.	259,90
YAMAHA YST-MSX10 SUB WOOFER DT. HANDB.	199,90

✻ = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR - irrtum vorbehalten – Preishits nur solange Vorrat reicht! – Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,90, Vorkasse plus DM 8,00; Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse Inland nur Euroscheck! Mindestbestellwert DM 30,00; Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei!
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

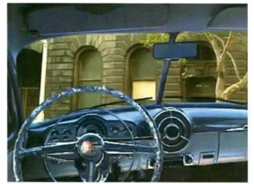
The Dame was Loaded • Adventure

DER SCHNÜFFLER

Freunde klassischer Detektiv-Groschenromane können sich freuen. Philips Media hat ein australisches Produkt in seinen Vertrieb aufgenommen, das in einem gefilmten Adventure kurzweilige Verbrecherjagden als multimediales Ereignis am PC konsumierbar macht.



DIE HANDELNDEN PERSONEN TRETEN EINEM IN GEFILMTEN VIDEOEINSPIELUNGEN GEGENÜBER.



NACHDEM MAN SICH AM EWIG NÖRGELNDEN VERMIETER VORBEIGESTOHLEN HAT, NIMMT MAN GLEICH IN EINEM DICKEN STRASSENKREUZER PLATZ, MIT DEM MAN ALLE LOCATIONS SCHNELL ERREICHEN KANN.



EIN STADTPLAN IM HANDSCHUHFACH ZEIGT DIE VERFÜGBAREN EINSATZGEBIETE.

Dabei wurde kein Aufwand gescheut, um im Stil des Interactive Movie mit über zwei Dutzend Schauspielern die Atmosphäre der 40er Jahre einzufangen. Die Szenen bestehen ausschließlich aus Fullscreen-Videos oder fotorealistischen Hintergründen. Held und Detektiv Scott Anger erscheint als heruntergekommener, whiskyschlürfender Schlapphutträger, der unverhofft von einer ebenso attraktiven wie verzweifelten Klientin aus seiner psychischen und finanziellen Depression gerissen und in einen Fall von höchster Brisanz verstrickt wird.

Die 40er Jahre

In der Rolle des Bogart-Verschnitts versuchen Sie nun, durch geschickte Dialogführung sowie das Aufsammeln und Anwenden von Gegenständen nach dem Schlüssel-Schloß-Prinzip die Verflechtungen schrittweise zu entwirren und den verschollenen Bruder der Auftraggeberin zu finden. Daß sich als Nebenprodukt auch der mysteriöse Mord an Scott Angers Freundin, der Grund für dessen Alkoholexzesse, aufklärt, versteht sich. Auch gestohlene Diamanten spielen eine Rolle in der Entwicklung des Kriminalfalles, der sich als mittelschweres Adventure ganz konventioneller Machart entpuppt. Etwas mehr Realitätsnähe gegenüber den klassischen, rein questorientierten Spielen erzeugt der Echtzeitmodus, der den Spieler unter Umständen durch Zeitdruck in Zugzwang bringt. Im Spielverlauf ist neben der Kombinationsarbeit auch die Fähigkeit, erfolgreich Poker zu spielen, ausschlaggebend für die Kooperationsbereitschaft zwielichtiger Spießgesellen.

Nur Klischees

Gerade im Bereich der handelnden Personen werden alle denkbaren Charakterklischees in fast schon penetranter Art und Weise ausführlichst bedient. Der ölige Vermieter im Feinrippunterhemd, ist ständig mit Geldeintreiben beschäftigt. Der bärbeißige, Polizeibeamte, der dennoch irgendwie kumpelhaft bleibt und die fleißig-biedere, den Detektiv stets aus unerfindlichen Gründen anschmachtende Journalistin und ähnliche Begegnungen der völlig überzogenen Art mit Bilderbuchcharakteren wirken dermaßen künstlich, daß sie ganz ohne Augenzwinkern oder wenigstens einen kleinen Schuß Selbstironie auf die Dauer nur schwer zu ertragen sind. Auch die Dialoge tragen mit ihrer Abgedroschenheit erheblich zu diesem Manko bei.

Der Titel „Puppen, Perlen und Pistolen" der angekündigten deutschen Version klingt doch stark nach B-Movie und bewegt sich wie die vorliegende englische Fassung trotz einigem technischen Aufwand inhaltlich auch in dieser Kategorie. Nur die stimmigen Kulissen und die gut eingefangene Atmosphäre können eingefleischte Fans des Schwarzen Krimis entzücken.

Christian Müller/mh



KOMMENTAR

Gerade die Adventure-Highlights der letzten Zeit, wie The Dig und Das Rätsel des Master Lu, haben bewiesen, daß eine raffinierte Story und fesselnde Spielatmosphäre nach wie vor auch ohne die Schlagworte Multimedia und Interaktiv viele Spieler vor den Bildschirm bannen. Gerade auf diese Effekte setzt jedoch Puppen, Perlen und Pistolen und kann demzufolge die meisten Pluspunkte in der Rubrik 'Präsentation' verbuchen.

Mindestens:	486/33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 60, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA/SB		
Handbuch:	deutsch	Multiplayer:	keine Multiplayeroption
Sprache:	englisch, (dt. geplant)	CD/HD:	1.100 MB (2CDs)/3,3 MB
Hersteller:	Beam Softw./Philips Media	Preis:	ca. DM 100,-

Grafik: 75% Sound: 60%

55%

Action
Rätsel
Strategie
Wirtschaft

DER ALFA TWIN

Dualjoystickport mit 1&2 Player Modus. Lästiges Umstecken fällt weg, und als Verlängerungskabel dient er gleich auch noch. für nur

39,90DM

Bestellannahme:

Mo-Fr	10.00-18.30
Sa	10.00-14.00
Tel.:	**0241-533131**
Fax:	**0241-508973**
Fax:	**0241-563902**



>>>>>> Ladengeschäft: Goerdeler Straße 38, 52066 Aachen <<<<<<

Bitte klären Sie vor Bestellung telefonisch die Preise ab, um Missverständnissen vorzubeugen

Neuerscheinungen und aktuelle Preisinformationen finden Sie täglich in unserer T-Online NewsInfo: **CORNER#**

MPC 2 CD-ROM 8MB

BUDGET und CUTWARE:

Titel	Preis
7th Guest EV	18,90
Aces over Europe DH	19,90
Adv. Destroyer Simulator EV	9,90
Air Bucks DH	19,90
Apache Longbow Light DH	19,90
B-17 Flying Fortress DH	19,90
Battle Isle + Data 1&2 DV	19,90
Battle Isle 2 + Data DV	29,90
Betrayal at Krondor DH	19,90
Bitmap Bros. Compilation DH	27,90
Breakthrough DH (Win)	19,90
Buzz Aldrin's Race into Space DH	19,90
Caesar DV	19,90
Campaign EV	17,90
Campaign 2 DV	24,90
Civilization DH	39,90
Comanche + Missions DV	39,90
Cyberrace DH	17,90
D-Generation DH	19,90
Day of the tentacle DV	29,90
Der Clou + Profidisk DV	19,90
Der Planer + Extra DV	16,90
Descent DV	34,90
Desert + Jungle Strike DH	19,90
Die Siedler DV	32,90
Dogfight DH	19,90
Doppelpass DV	29,90
Dune 2 DH	29,90
Eight Ball Deluxe DH	24,90
Elite Plus EV	22,90
Eye of the beholder Trilogy EV	44,90
F-117 A Nighthawk DH	19,90
Fade to black DV	29,90
Fifa Soccer Classic DV	29,90
Formula One Grand Prix DH	39,90
Goblins 1+2 DV	19,90
Goblins 3 DV	19,90
High Command EV	17,90
History Line 1914-1918 DV	14,90
Even more Incredible Machine DV	19,90
Great Courts 2 DH	29,90
Indiana Jones 4 DV	29,90
Indy Car Racing DH	19,90
Inferno DV	29,90
King's Quest 6 DH	19,90
King's Quest 7 DV	34,90
Legend of Kyrandia 3 DV	19,90
Lemmings / Dragon's Lair DH	22,90
Little big adventure DV	29,90
Lord of the Rings EV	29,90
Lost in Time DV	19,90
Magic Carpet 1 + Data DV	29,90
Magic Carpet 2 DV	44,90
Master of Magic DV	44,90
Master of Orion DH	39,90
Megarace EV OEM	29,90
Megafortress DH	19,90
Might & Magic 3-5 US	49,90
NHL Hockey 95 Classic DH	29,90
Novastorm /Spectre VR DH	22,90
North & South EV	9,90
Patriot DH	19,90
PGA Tour Golf (Win) DH	29,90
Pirates Gold! DH	39,90
Police Quest 4 DV *	19,90
Popoulus II + Powermonger DH	29,90
Privateer DL DH	29,90
Railroad Tycoon DL DH	39,90
Rüsselsheim DV	19,90
Sam & Max DV	29,90
Sherman M4 EV	9,90
Silent Service II EV	19,90
Sim Ant Classic DV	34,90
Sim Earth Classic DV	34,90
Sim Life Classic DV	34,90
Simon the sorcerer DV	29,90
Space Quest 4 DH	19,90
Star Trek 25th DV	19,90
Street Fighter 2 Turbo DH	27,90
Strike Commander DL DH	29,90
Strike Squad/Star Leg./WoR DH	14,90
Syndicate Plus DV	29,90
System Shock Classic DV	29,90
Team Yankee EV	17,90
Theme Park DV	29,90
Tornado + Desert Storm DH	17,90
UFO DH	39,90
Ultima 1-6 EV Jewel Case	69,90
Ultima 7 Bundle Classic DH	29,90
Ultima Underworld 1&2 DH	29,90
War in the Gulf EV	17,90
Wing Commander Armada DH	29,90
Wing Commander DH	34,90
Wing Commander 2 DL DH	29,90

SHOVELWARE:

Titel	Preis
Aces Collection DH (Red Baron + Mission, Aces of the Pacific + Mission, Aces over Europe)	67,90
Larry I-III + V-VI DH	67,90
Lucas Arts Archives EV (Dayof the Tentacle, Sam&Max, Indy 4, Star Wars Screen Saver Rebel Assault 3 Level Limited Version,+ Demos)	59,90
Lucas Arts Classic Adv. DV (Indy 3, Loom, Monkey Island 1, Maniac Mansion, Zak Mc Cracken)	69,90
Lucas Arts Classic Simulations (Battlehawks, Their finest Hour+Miss, SWOTL+Miss.)	39,90
Lucas Arts Top Adventures DV (Day of the tentacle, Indiana Jones 4, Monkey Island 2)	79,90
AD&D Masterpieces DH (Dark Sun 1&2, Ravenloft 1 & 2, Al-Quadim, Menzoberranzan)	69,90
Interactive Coll. Vol. II (Pressworks, Clipart Portf. 1st Design, 100 Headl. Fonts, Power Drive, Manchester United Double, Heimdall 2, Chess Chall. The Horde, Term. Velocity, Journeym. Proj. Screamball, Street Fighter II, World Cup 1930-1994, Hutchinson Encyclopedia)	89,90
Made in Germany DV (Battle ISle 2, Anstoß, DSA 2)	39,90
Megapak 4 DH (Panzer General,AEGIS GOTF, Space Ace,Tornado,Empire Soccer,Savage Wariors,Dawn Patrol, Marine Strike Fighter, Orion Conspiracy, Dragon Lore)	84,90
Megapack 5 DH (Flight Unlimited Light, Teminal Velocity, FX Fighter, Pinball Fantasies, Jagged Alliance, Primal Rage, Pool Champion, Warlords II, Entomorph, Burning Steel IV)	84,90
Megatripack DH (USS Ticonderoga, Cyclemania, Thunderscape)	34,90
Sim Box DV (Der Planer, Mad TV, Ran Trainer)	29,90
20 Wargame Classics (SSI) EV (Panzer General, D-Day, Conquest of Japan, Global Domination, When two Worlds war, American Civil War 1-3, Gold of the americas, Reach for the Stars, Warlords, Battlefront, Battles of Napoleon, Carrier Strike, Western Front, Sword of Aragon, Pacific War, War in Russia, Tanks!, Clash of Steel, Conflict Middle East, Conflict Korea und DEMOS von SU-27, Steel Panthers und Silent Hunter)	69,90
Westwood Compilation DV (Legend of Kyrandia 1-3, Dune, Lands of Lore)	79,90

STANDARDPROGRAMM:

Titel	Preis
11th Hour DV	89,90
3D Ultra Pinball DH	67,90
Absolute Zero	64,90
Abuse DH	64,90
Aces of the deep DV	89,90
Across the Rhine DV	79,90

Desert- + Jungle Strike DH 19,90 DM

Titel	Preis
Advanced Civilization EV	84,90
AIV Networks DV	84,90
Albion DV	89,90
Alien Trilogy DH *	TBA
Aliens DH	69,90
Alone in the Dark 1-3 DV	67,90
Angel Devoid EV	59,90
Anvil of dawn DV	74,90
Archibald Applebrooks Adv. DV	69,90
Ascendancy DV	79,90
Assault Rigs DH	79,90
Asterix DV	69,90
ATF (X-Fighters) DV	84,90
Bad Mojo DV *	TBA
Baldies DH	74,90
Battle Isle 3 DV (WIN)	74,90
Battleground Ardennes DH (Win) *	67,90
Battleground Gettysburg DH (Win) *	67,90
Battlecruiser 3000 A.D. DH *	TBA
Battles in Time DH	64,90
Beavis & Butthead (Win95) DH	79,90
Bermuda Syndrome DV	89,90
Big Red Racing DV	59,90
Bling! DV	59,90
Bleifuß (Screamer) DH	59,90
Braindead 13 DH	79,90
Bundesligamanager 3 DV	67,90
Carrier Str. Force (Navy Strike) DV	74,90
Caesar II DV	79,90
Chronicles of the Sword EV	74,90
Chronomaster DH	84,90
Civilization 2 DV	79,90
CivNet DV	54,90
Colony Wars 2492 DV	67,90
Command - Aces of the deep EV	79,90
Command & Conquer Pt.1 DV	89,90
C & C Der Ausnahmezustand DV	29,90
Commodore 15 Pack DH (WIN95)	34,90
Complete Carriers at War EV	74,90
Conqueror A.D. 1086 DH	79,90
Crusade DV	54,90
Crusader - No Remorse DV	84,90
Cyberia 2 DV *	74,90
Cyber Judas DH *	TBA
Cybermage DV	84,90
Cyberspeed (Win95) DV	69,90
Dark Eye DH	79,90
Der Druidenzirkel DV	67,90
Der Seelenturm DV	69,90
Der Talismann DV	69,90
Descent 2 EV	79,90
Destruction Derby DH	89,90
Die Fugger 2 DV	79,90
Die Siedler 2 DV	69,90
Discworld DV	74,90
DSA 3 DV *	89,90
Earthsiege 2: Skyforce DH (WIN95)	79,90
Earthworm Jim DH (WIN95)	67,90
Ecco the Dolphin DH	54,90
Empire 2- The Art of war EV	74,90
Extreme Pinball DH	56,90
F1 Manager 96 DV *	69,90
Fantasy General EV	69,90
Fast Attack DV *	67,90
FIFA Soccer '96 DV	84,90
Flight Light Plus EV	67,90
Flight Simulator 5,1 Coll. DV ◪ (incl. New York und Paris Scenery)	109,90
FS5 Scenery Collection DH (Carribean, Japan, Hawaii)	69,90
Flight Shop für FS5 DH	79,90
Frankenstein US (Orginal statt mieser deutscher Übersetzung)	109,90
Gabriel Knight II DV	84,90
GAME SUPPORT VOLUME 1	24,90
Grand Prix Manager (WIN) DV	54,90
Hardball 5 DH	79,90
Harpoon 2 Deluxe US	109,90
Hattrick ! Ikarion DV	79,90
Heroes of Might & Magic EV/DV	79,90
Hugo 3 DV	69,90
Imperium Romanum DV	84,90
Incredible Machine/Woodruff DV	67,90
Incredible Machine 2 oder 3 EV	79,90
Indy Car Racing V2.0 DV	79,90
Johnny Bazookatone DH	74,90
Kaiser DeLuxe DV	59,90
Links Pro 386 + 2 Kurse EV	67,90
Links Course Prairie Dunes DH ◪	47,90
Links Course Devil Island EV ◪	47,90
Links C. Riviera Country C. EV ◪	47,90
Links C. Coghill DH	47,90
Lode Runner Online DH	89,90
MAG DV	74,90
Manic Karts DV	44,90
Mechwarrior II Mission CD	39,90
Mechwarrior II Spec. Edition DV	79,90
Micro Machines 2 Sp.Ed. DH	54,90
Mission Critical EV	89,90
Monopoly DV	69,90
Myst DV	67,90
Myst limited Special Edition DV	67,90
NBA Live '96 DV	84,90
Need for speed DV	84,90
NHL Hockey '96 DV	84,90
Overdrive/Arcade Pool DH	54,90
Panzer General 2 DH	69,90
PC Games Cheats	24,90
PGA Tour Golf '96 DH	89,90
Spanish Bay für PGA'96 EV	44,90
Phantasmagoria DV	89,90
Pinball 3D VCR DH	49,90
Pinball 95 DH (Maxis)	54,90
Pinball Illusions DH	59,90
Pitfall DV (WIN 95)	84,90
Poker Party EV	59,90
Pole Position DV	89,90
Police Quest - SWAT DV	79,90
Prince of Persia Collection DH	49,90
Pro Pinball - The Web DV	54,90
Psychic Detective DH	74,90
Psycho Pinball DV	69,90
Quest for Fame EV	99,00
RAN Soccer DV	79,90
RAN Trainer 2 DV	69,90
Rayman DH	67,90
Realms of Chaos DH	49,90
Reise d. Th. blauer Adler DV	59,90
Rebel Assault 2 DH	74,90
Red Ghost DV	79,90
Riddle of Master Lu DV	TBA
Ripper EV	74,90
Road Warrior DH	59,90
Royal Flush Pinb. + THR Wizard US	79,90
Sea Legends DV	89,90
Sensible World of Soccer DV	79,90
Shanghai Greatest Moments DV	79,90
Shannara DV *	74,90
Shivers DDE	79,90
Silent Hunter DH *	69,90
Silent Steel DV	114,90
Silent Thunder DH *	84,90
Sim City 2000 Coll. DV (incl. Urban ren. Kit, Scenery 1, Bonus Städte u. Scenarien)	89,90
Sim Classics 2 DV (Sim Earth, Sim Farm, A-Train)	67,90
Sim Tower (Win) DV	79,90
Simon the Sorcerer 2 DV	64,90
Space Bucks DV	64,90
Space Marines DV	69,90
Space Quest 6 DV	79,90
Star Rangers DV	69,90
Star Trek: DS9 Harbinger EV	69,90
Star Trek: Next Generation DDE	74,90
Steel Panthers DV	69,90
Stonekeep Limited Ed. US	99,90
Sukhoi SU-27 (Win) DV	69,90
Teamchef DV	89,90
Tekwar DH	84,90
Terminator Future Shock DV	79,90
Terra Nova DH	74,90
The Dig DV *	79,90
The Hive EV	69,90
Thexder (Win 95) DH	59,90
TFX: Eurofighter 2000 DV	84,90
This means war EV	49,90
Tie Fighter Enh. DH	69,90
Time Gate: Knights Chase DV	84,90
Top Gun - Fire at will EV/DV	84,90
Torin's Passage DV	84,90
Touche 5th Musketeer DV	69,90
Tower (Win) DH	84,90
Transport Tycoon / Theme Park DV	44,90
Transport Tycoon DL DV	89,90
Tri Tryst (Win95) US	59,90
Trivial Pursuit DV	74,90
Urban Runner DV *	TBA
US Navy Fighter Gold DV	89,90
V for Victory 1-4 US	69,90
Warcraft 2 DV	79,90
Warhammer Shadow of ...DV(W95)	69,90
Warlords II DeLuxe EV	79,90
Wayne Gretzky All Stars DH	74,90
Werewolf vs Comanche 2.0 DV	79,90
Wing Commander 3 DV	79,90
Wing Commander 4 DV	99,90
Witchaven DH	79,90
Worms DV	59,90
Worms Reinforcement Pack DV	34,90
Z DH *	TBA
Zork Nemesis EV	79,90

MULTIMEDIA-CD

Titel	Preis
MTV-Unplugged	54,90
3D Atlas (EA) DH	79,90
Beavis & Butthead Screensaver	34,90
Führerschein (Media Globe) DV	59,90
MS-Encarta 96 EV	129,00
Star Trek Omnipedia EV	79,90
Weltatlas V4.0 DV	29,90

MS-DOS 3,5 4MB

Titel	Preis
Aces of the deep Mission DV	39,90
Aladdin DH	59,90
Das Dschungelbuch DV	59,90
König der Löwen DH	64,90
Nectaris DH	39,90
Per Oxyd DV	59,90
Tornado + Falcon 3.0 DH	34,90

SPIELELÖSUNGEN

Wir führen alle Lösungen aktueller und älterer Spiele der Firmen Hintshop und CPS ab 17,95

CD-ANWENDUNGEN

Titel	Preis
3000 Image Typefonts Truetype	59,90
ADI Rechnen + Lesen	79,90
ADI Deutsch Diverse je	79,90
ADI Mathe Diverse je	79,90
D-Atlas DV	49,90
ARI DATA 60 Stadtpläne DV	24,90
GeoRoute DV	59,90
Hallo, Wer da ? 2 DV	39,90
Home Label DV	44,90
Internet Klick & Surf DH	37,90
MS Publisher Win95 DV	179,00
Night OWL 19 EV	39,90
Magix Music Maker	74,90
Magix Music Studio	74,90
Magix Home Office	74,90
Patchwork Treibersammlung	44,90
Pegasus Games DH	34,90
Pegasus 3/96	32,90
Pegasus Win95	32,90
WISO Sparbuch 95/96 DV	79,00
WISO Mein Recht III DV	44,90
WISO Reisekosten DV	99,00

3,5"-ANWENDUNGEN

Titel	Preis
Steinberg CUBASIS 64-S SEQ	239,00
Steinberg Music Station	319,00
Magix Office Control Easy	179,00
Microbasic Uninstaller3 (WIN) EV	109,00
MS-Windows '95 OEM DV	199,00
Powerdesk DV (Win 95)	119,00
Quaterdeck Cleansweep 2.0 W95 DV	129,00
Qemm 8.0 DV	199,00

HARDWARE

Titel	Preis
NEC 4fach Speed IDE	129,00
TEAC 6xSpeed CD56-E	199,00
Hercules Stingray Pro 1MB	209,00
AMD X5-133 3V	139,00
Grip Pad Pack (2 Stk.)	69,90
Western Digital Harddisks zu Tagespreisen	
IDE Atapi Harddisk 1,2 GB ab	359,00
PS/2 Ram 4MB 70ns	110,00
ASUS Motherboards ab	279,00
ARTEC View Station 1200dpi + SW	649,00
IOmega Tape Streamer 800 DITTO	279,00
SB16 Value Plug and Play	166,00
KORG Wave32	199,00

"Späschl Offer Im Mai"
Yamaha DB 50 XG
187.-- DM

Titel	Preis
YAMAHA DB50-XG Wavetable	187,00
YAMAHA YST-M5 Speakers	109,00
YAMAHA YST-M20 Speakers	149,00
YAMAHA YST-MSW10 Subwoofer	209,00
Jazz Jakarta MPG/VGA 2MB	649,00
MS-Defender Mouse/9.01DV	39,90
Gravis Eliminator Gamecard	44,90
Thrustmaster FCS II	119,90
Thrustmaster F16 Stick	249,00
Thrustmaster WCS II	219,00
Thrustmaster F16 WCS (TQS)	269,00
Thrustmaster Rudder Pedals	209,00
Thrustmaster Formula T2	239,00
Joypads Gravis GRIP Team Sports	189,00
Joypad Gravis	39,90
Joystick Gravis Analog Pro	54,90
Joystick Gravis FIREBIRD	119,90
Joystick Gravis THUNDERBIRD	89,90
Joystick MS Sidewinder	109,90
Nullmodemkabel ab	9,90
Drucker Farbbänder/Toner fast alle Typen	

* = Produkt angekündigt jedoch NOCH NICHT ERSCHIENEN !! Alle Preise in Deutscher Mark. DV=Dt. Version. DH=Dt. Handbuch. EV=Englische Version TBA= wird bei Erscheinen festgelegt. US= Import aus U.S.A. ◪=In gleicher oder ähnlicher Form auch als 3,5" Diskversion erhältlich, Preis a.A. Es gelten unsere AGB. Versand per Postnachnahme zzgl. 11,- (Porto/Verpackung u. NN) + 3,- Zahlscheingebühr, oder per Vorkasse zzgl. 7,50,- per Euroscheck oder Überweisung auf Konto 40008260 bei Sparkasse Aachen (BLZ 39050000). Software ab 200,- Warenwert Porto u. Verpackung frei. Bei Annahmeverzug werden pauschal 30,- fällig. Viele weitere Titel ständig verfügbar. Ladenpreise weichen ab. Lieferung ins Ausland nur per Euroscheck oder Postbaranweisung + 28,- Angebot freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Teillieferung vorbehalten. Druckfehler, Irrtümer, Preis- und Produktänderungen vorbehalten. Wir beraten Sie gerne bei Auf- Umrüstung oder Neukauf Ihres Rechners

Spycraft • Adventure

BONDS TOLLKÜHNE ERBEN

Was läßt Geheimdienste in Ost und West nicht schlafen? Was gefährdet die globale Sicherheit? Activisions Spionage-Thriller versucht, dem auf den Grund zu gehen. Ein russischer Präsidentschaftskandidat wurde ermordet, und jetzt gerät auch sein amerikanischer Amtskollege in tödliche Gefahr.



DIE SCHAUSPIELERISCHEN LEISTUNGEN SIND ZWAR SICHER NICHT OSCARVERDÄCHTIG, JEDOCH WIRKT KEINER DER DARSTELLER DEPLAZIERT UND LAIENHAFT.

Wer ein Agentenabenteuer im Stile von James Bonds Golden Eye erwartet, ist bei Activisions Spycraft aber auf dem falschen Dampfer. Eher schon läßt sich dieses penibel recherchierte Computerspiel um Spione und internationale Verschwörungen vergleichen mit Polit-Thrillern in der Art von „Die Stunde der Patrioten" oder „Clear and Present Danger" - beides Hollywood-Filme, in denen Harrison Ford den CIA-Agenten Jack Ryan spielt. Auch in Spycraft zählen hochmoderne Computertechnologie und entsprechende Analysemethoden mehr als der Einsatz brachialer Gewalt. Der Spieler übernimmt dabei die Rolle des Agenten Thorne, dessen Aufgabe es ist, die globale Verschwörung aufzudecken. Er leitet dazu ein Einsatzkommando von Spezialisten, muß Doppelagenten enttarnen und ausschalten, Satellitenfotos analysieren und den Funkverkehr überwachen. Außerdem darf er im Zuge der Lösung des Falles etwas in der Welt umherreisen und unter anderem New York, Moskau, Tunis und selbst Heidelberg einen Besuch abstatten.

Um das Spiel möglichst realistisch zu gestalten, hat Activision auf die Erfahrung von zwei Experten zurückgegriffen, die einmal die beiden mächtigsten Spionageorganisationen, nämlich die CIA und den KGB, geleitet haben. Die Rede ist von William Colby, dem ehemaligen Direktor des CIA, und von Oleg Kalugin, früher Generalmajor des KGB. Für die Spiel-Story selbst wurde der britische Spionage-Autor James Adams verpflichtet. Insgesamt soll die Produktion von Spycraft 2,5 Millionen Dollar verschlungen haben. Man muß allerdings auch sagen, daß man dem fertigen Produkt ansieht, daß bei seiner Erstellung äußerster Wert auf Qualität und Authentizität gelegt wurde.

Kinoreifes Spielerlebnis

Die technische Umsetzung von Spycraft kann man in diesem Zusammenhang als überaus gelun-

PERSONAL DIGITAL ASSISTANT

Die meiste Zeit verbringt der Spion von heute vor dem Computer und greift auf die Informationen der unterschiedlichsten Einrichtungen zurück.



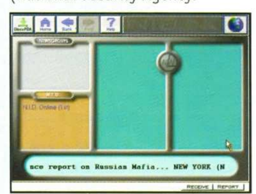
Schaltzentrale des PDA ist diese Seite, von der zu Comlink, Datalink, Newslink und Weblink verzweigt werden kann. Weblink bringt einen direkt ins Internet, ein entsprechender Zugang muß allerdings bereits vorhanden sein.



Über Datalink greift man auf die umfangreichen Datenbanken der unterschiedlichsten Einrichtungen zu, wie z. B. CIA, FBI, aber auch ATF (Bureau of Alcohol, Tabacco and Firearms) und NSA (National Security Agency.



Über Comlink erreichen den Agenten Nachrichten - auch audiovisueller Art. Hier wird man von seinem Chef gerade zu einer Lagebesprechung eingeladen.



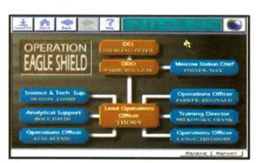
Über Newslink kann man sich Informationen aus dem aktuellen Tagesgeschehen besorgen.

DIE TOOLS

Zur Lösung der einzelnen Probleme kann Agent Thorne High-Tech-Tools einsetzen, wie z. B. Mix and Match oder die Kennedy Assassination Tools, die z. B. dabei behilflich sind, auf Grund der Gestalt von Einschußlöchern zu bestimmen, aus welcher Richtung die Schüsse abgegeben worden sind und wo der Attentäter gestanden haben muß.







EIN GROSSTEIL DER SPIONAGEARBEIT IST RECHERCHE IN RIESIGEN DATENBANKEN.



ALS AGENT REIST MAN DURCH DIE GANZE WELT.

gen bezeichnen. Selten sah man bislang Videosequenzen von derartiger Qualität (gefilmt wurde übrigens mit einer 35 mm Film-Kamera), die sich ohne störenden „Bruch" ins Spiel selbst integrieren. Teilweise fühlt man sich tatsächlich wie ein Hauptdarsteller in einem Spielfilm. Diese Bemerkung ist, bei allen Negativbeispielen, die es in diesem Zusammenhang bereits geben mag, durchaus positiv gemeint. Über dreißig Schauspieler kamen bei der Produktion von Spycraft zum Einsatz. Auch die Ex-Geheimdienstchefs William Colby und Oleg Kalugin haben einen obligatorischen Kurzauftritt in Alfred Hitchcock-Manier.

Um in den vollen Spielgenuß zu kommen, muß man bei Spycraft über fundierte Englischkenntnisse verfügen. Probleme dürfte dabei weniger das in englischer Sprache verfaßte Handbuch bereiten, sondern vielmehr die englische Sprachausgabe; sie dürfte es manchem Spieler schwer machen, die Story von Spycraft entsprechend zu würdigen. Die Schauspieler sprechen zwar deutlich, jedoch ist die Aussprache etwas „amerikanisiert" - auf jeden Fall erklingt hier kein Oxford-Englisch. Eine deutsche Fassung ist derzeit leider nicht geplant.

Für all diejenigen, die über einen eigenen Internet-Account verfügen, bietet Spycraft in seiner Windows 95-Version noch ein weiteres Schmankerl. Sie können online gehen und auf extra für Spycraft eingerichteten Seiten im World Wide Web mit Colby, Kalugin oder Adams „persönlich" zusammentreffen, um mit diesen Experten zu konferieren (http://www.activision.com). Außerdem kann der Spieler E-mails an diese Experten senden - die besten Fragen und die dazugehörigen Antworten werden dann im WWW veröffentlicht. Um das Spiel selbst zu lösen, ist der Zugriff auf das Internet aber nicht vorausgesetzt.

Christian Müller/av

DIE AUFNAHMEPRÜFUNG

Bevor der Spieler in seiner Rolle als Agent Thorne den eigentlichen Auftrag übernimmt, wird er auf der „Farm" auf Herz und Nieren getestet. Dabei sind sowohl die geistigen als auch seine körperlichen Fähigkeiten gefragt.





Sie müssen das Kennzeichen eines Wagens ermitteln, der auf einem Foto abgebildet ist. Die Lösung schickt man per E-mail zur Korrektur.

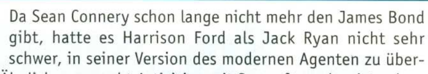


Außerdem muß unter Einsatz der Overlay-Technik erkannt werden, was genau abgebildet ist.



Aber auch im offenen Gelände muß man seinen Mann stehen und einen Hindernislauf gegen Heckenschützen überstehen.

KOMMENTAR



Da Sean Connery schon lange nicht mehr den James Bond gibt, hatte es Harrison Ford als Jack Ryan nicht sehr schwer, in seiner Version des modernen Agenten zu überzeugen. Ähnliches versucht Activision mit Spycraft, und es ist gelungen, einen optisch wie inhaltlich ansprechenden Spionage-Thriller auf CD-ROM zu bannen. Wer eine Geschichte à la Golden Eye erwartet, der wird von Spycraft sicherlich enttäuscht sein. Wer jedoch statt des goldenen Colts möglichst realistische High-Tech-Computertechnologie einsetzen möchte, um bösen Buben auf die Spur zu kommen, dem sei Spycraft guten Gewissens empfohlen - entsprechende Englischkenntnisse allerdings vorausgesetzt.

Mindestens:	486/66 MHz, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win 3.1
Empfohlen:	Pentium 75 MHz, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win95
Technik:	SVGA/SB, General Midi
Handbuch:	englisch, mittel (40 S.)
Multiplayer:	keine Multiplayeroption
Sprache:	englisch, schwer
CD/HD:	1.800 MB (3 CDs)/30 MB
Hersteller:	Activision
Preis:	ca. DM 120,-
Grafik:	85%
Sound:	80%

77%

Action
Rätsel
Strategie
Wirtschaft

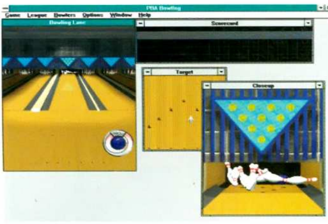


VORORT WERDEN LOCATIONS PER KLICK AUSGEWÄHLT.

PBA BOWLING

Freunde des Spiels mit der löchrigen Kugel können sich jetzt den Weg ins Bowlingcenter sparen und zu Hause Hobby und Getränken frönen. Zur Darstellung wurde der Screen in vier verschiebbare Fenster unterteilt: die eigentliche, leider nicht skalierbare Bahn, das Scoreboard, die Kegel und die symbolisierte Kegelaufstellung zur Richtungsfestlegung. Die Steuerung des Wurfs wurde aus Golfsimulationen entlehnt. Ein getimter Mausklick auf das Kugel-Icon mit anwachsendem Balken legt die Wurfstärke fest, ein weiterer den Spin. Hat man in Einzelspielen seine Figur erst mal passend plaziert und als Richtung die Strike-Gasse (Zwischenraum zwischen vorderem Kegel und dem danebenstehenden) gefunden, so steht einer Serie nichts mehr im Wege. Die Einstellungen werden während eines Spiels nämlich nicht mehr verändert. An Optionen mangelt es nicht, und neben dem Schwierigkeitsgrad können das Gewicht der Kugel, die Verhältnisse auf der Bahn und das Aussehen der animierten Spielerfigur variiert werden. Die gelegentlichen Videos nach Strikes oder Durchläufern sind briefmarkengroß, die Animation der Kugel enthält einen Grafikfehler, eine Musikuntermalung fehlt völlig und das Gameplay wirkt viel zu statisch, um länger zu motivieren. So kommt zumindest ohne mögliche Mitspieler kaum Hallenatmosphäre auf und degradiert PBA Bowling zum „Pausenfüller for Windows".

Christian Bigge/ih



LEIDER IST DAS EIGENTLICHE SPIELFENSTER (LINKS) NICHT ZU VERGRÖSSERN.

Genre:	Sport		
Mindestens:	486, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95		
Empfohlen:	486, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA/SB		
Handbuch:	deutsch	Multiplayer:	kein Multiplayer-Modus
Sprache:	englisch	CD/HD:	20MB/14 MB
Hersteller:	Virgin/Bethesda	Preis:	ca. DM 80,-
Grafik:	50%	Sound:	35%

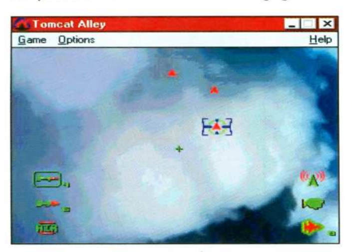
35%

Action ■ Rätsel ■ Strategie ■ Wirtschaft ■

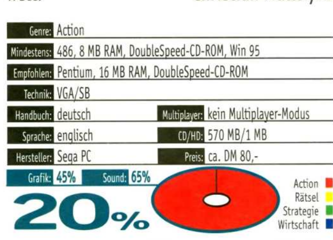
TOMCAT ALLEY

Segas FMV-Fliegerspiel bietet Gelegenheit, reihenweise feindliche Kampfjets vom Himmel zu pusten. Nach kurzem Briefing geht es schon in die Luft, wobei ähnlich Cyberia oder Rebel Assault kein Einfluß auf die Flugbahn mehr genommen werden kann. Diesmal gibt es allerdings für den Video-Flug auf Schienen eine plausible Erklärung, denn als Waffenoffizier eines F-14 Kampfjets sind Sie tatsächlich nur für Zielen und Feuern zuständig. Der Ablauf ist denkbar einfach und stupide: das Ziel mit einer Art Radar auswählen und bei Sichtkontakt mit dem Mausvisier erfassen, danach nur noch feuern. Jeder Fehlversuch wird mit einer feindlichen Rakete quittiert und erfordert ein schnelles Aktivieren des Icons für Abwehrmaßnahmen. In diesem Stil werden der Luftraum gesäubert, Bodenobjekte wie Brücken zerstört oder Aufklärungsfotos geschossen. Trotz akzeptabler Soundausgabe machen die schlechten, grobpixeligen Videos und das ständige Geklicke zwischen Icons und Fadenkreuz dem ohnehin schon dünnen Gameplay endgültig den Garaus. Außerdem langweilen viele sich ständig wiederholende Sequenzen, von den schauspielerischen Leistungen der Protagonisten einmal ganz abgesehen. Da macht auch der vom Missionserfolg abhängige Handlungsverlauf nicht mehr viel wett.

Christian Müller/ih



DIE HEKTISCHE MAUSKLICKEREI LÄSST GLÜCKLICHERWEISE KAUM ZEIT FÜR EINEN BLICK AUF DIE UNTERDURCHSCHNITTLICHE VIDEOQUALITÄT.



Genre:	Action		
Mindestens:	486, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win 95		
Empfohlen:	Pentium, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Technik:	VGA/SB		
Handbuch:	deutsch	Multiplayer:	kein Multiplayer-Modus
Sprache:	englisch	CD/HD:	570 MB/1 MB
Hersteller:	Sega PC	Preis:	ca. DM 80,-
Grafik:	45%	Sound:	65%

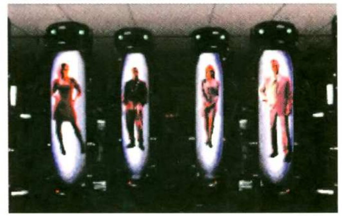
20%

Action ■ Rätsel ■ Strategie ■ Wirtschaft ■

VIRTUAL CORPORATION

Ein virtuelles „Spiel des Lebens" beschert uns Microforum und liefert seine Zukunftsvisionen zum Thema „Cyberspace" gleich mit Handmikrofon und Sprachsteuerung aus. Mit virtuellen Geld- und Energieeinheiten ausgestattet, startet der Spieler im 21. Jahrhundert eine Cyberspace-Blitzkarriere mit dem Ziel, sich trotz computergenerierter Alltagsprobleme und Konkurrenten vom kleinen Angestellten zum Big Boss eines virtuellen Konzerns aufzuschwingen. Wer es jedoch nicht spontan schafft, die Fleißarbeit für den Vorgesetzten, die private Verabredung mit der Personalchefin und das hemmungslose Mobben geschickt unter einen Hut zu bringen und miteinander zu verbinden, der erlebt einen jähen Absturz und den Rausschmiß aus der Karriere-Scheinwelt. Da man auch bei (zu) schnell verbrauchter Energie und Finanzmitteln vom Server gnadenlos „abgewickelt" wird, entpuppt sich das Spiel trotz origineller Ansätze als zeitraubende Sisyphusarbeit. Dank des einfachst zugänglichen Options- und Dialogbereichs mit höchstens zwei Mausklicks führt sich die tadellos funktionierende Sprachsteuerung von selbst ad absurdum und bleibt im Grunde nichts weiter als ein überflüssiger Gag.

Christian Müller/mh



DER ARBEITSPLATZ: VIA BILDSCHIRM WERDEN JOBS ERLEDIGT UND PRIVATE VERABREDUNGEN GETROFFEN!

Genre:	Interaktiver Film		
Mindestens:	486, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95		
Empfohlen:	486/100, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA/SB		
Handbuch:	englisch, mittel	Multiplayer:	kein Multiplayer-Modus
Sprache:	englisch, mittel	CD/HD:	605 MB/- MB
Hersteller:	Microforum	Preis:	ca. DM 100,-
Grafik:	60%	Sound:	50%

50%

Action ■ Rätsel ■ Strategie ■ Wirtschaft ■

LÖSUNGEN MIT PLÄNEN ZUSAMMEN JE 19.95

- 7th guest .... (L+P)
- **11th Hour .... (L+P)**
- abandoned places .... (L+P)
- al'qadim - fluch des djinn .... (L+P)
- alien logic .... (L+P)
- alien odyssey .... (L+P)
- **aliens - a comicbook adv. .... (L+P)**
- amberstar .... (L+P)
- **archib. applebrooks adv. .... (L+P)**
- **bermuda syndrom .... (L+P)**
- big red adventure .... (L+P)
- **biing!** (mit Spielstand-Diskette) .... **(L+D)**
- bioforge .... (L+P)
- bloodnet .... (L+P)
- **Chewy - Escape from F5 .... (L+P)**
- **command & conquer .... (L+P)**
- **congo .... (L+P)**
- creature shock .... (L+P)
- **crusader - no remorse .... (L+P)**
- curse of enchantia .... (L+P)
- cyberia .... (L+P)
- daedalus encounter .... (L+P)
- dark half .... (L+P)
- dark sun - shattered lands .... (L+P)
- dark sun 2 - wake of ravager .... (L+P)
- death gate .... (L+P)
- **dig, the .... (L+P)**
- discworld .... (L+P)
- dragon lore .... (L+P)
- dragonsphere .... (L+P)
- dreamweb, universe, nietom .... (L+P)
- dungeon master 2 .... (L+P)
- ecstatica .... (L+P)
- **elder scrolls - arena .... (L+P)**
- eric the unready .... (L+P)
- fade to black .... (L+P)
- flashback .... (L+P)
- flight of the amazon queen .... (L+P)
- **frankentein - eye of mon. (L+P)**
- freddy pharkas .... (L+P)
- gabriel knight 1 .... (L+P)
- **gabriel knight 2 .... (L+P)**
- guilty .... (L+P)
- heimdall .... (L+P)
- heimdall 2 .... (L+P)
- hell, bureau 13 .... (L+P)
- höhlenwelt saga .... (L+P)
- **imperium romanum .... (L+P)**
- inherit the earth (erben der erde) (L+P)
- **jagged alliance .... (L+P)**
- jewels of oracle .... (L+P)
- **journeyman's project 2 .... (L+P)**
- king's quest 7 .... (L+P)
- **knights of xentar .... (L+P)**
- lands of lore .... (L+P)
- **last dynasty .... (L+P)**
- legend of faerghail .... (L+P)
- legend of kyrandia 3 .... (L+P)
- les manley - lost in l.a. .... (L+P)
- little big adventure .... (L+P)
- lost eden, myst, noctrop. .... (L+P)
- menzoberranzan .... (L+P)
- **mission critical .... (L+P)**
- orion conspiracy .... (L+P)
- phantasmagoria .... (L+P)
- **police quest: SWAT .... (L+P)**
- prisoner of ice .... (L+P)
- prophecy of the shadow .... (L+P)
- ravenloft 1 strahd's possession .... (L+P)
- ravenloft 2 stone prophet. .... (L+P)
- **rebel assault 2 .... (L+P)**
- return of the phantom .... (L+P)
- return to zork .... (L+P)
- rex nebular .... (L+P)
- riddle of master lu .... (L+P)
- ringworld .... (L+P)
- sam und max - hit the road .... (L+P)
- schatz am silbersee .... (L+P)
- shadow caster .... (L+P)
- shadow sorcerer .... (L+P)
- **shannara .... (L+P)**
- simon the sorcerer1 .... (L+P)
- simon the sorcerer 2 .... (L+P)
- space quest 6 .... (L+P)
- spirit of adventure .... (L+P)
- star trek ng a final unity .... (L+P)
- **stonekeep .... (L+P)**
- summoning .... (L+P)
- system shock .... (L+P)
- **talisman .... (L+P)**
- **time gate 1 knights chase (L+P)**
- **torin's passage .... (L+P)**
- **touche - abent. 5. musk. .... (L+P)**
- ultima 8 - pagan .... (L+P)
- veil of darkness .... (L+P)
- vollgas .... (L+P)
- **warcraft 2 .... (L+P)**
- woodruff-schnibble of azimuth .... (L+P)
- zak mc kracken .... (L+P)

Fett gedruckte Titel sind neu!

CPS-Sammelband 1 .... 25.- DM
Lösungen+z.T. Pläne zu Blue Force, Critical Path, Iron Helix, Journeyman's Project, Man Enough, Privateer und Rebel Assault.

SAMMELBÄNDE JE 25.-

(mit Lösungen und - wo vorhnaden - Plänen zu mehreren Spielen)

- **Alone in the Dark 1-3 L P**
- Bard's Tale 1-3 .... L P
- Chrono Quest 1+2 .... L -
- Conquests of Camelot/-of Longbow L P
- CPS Sammelband 1 .... L P
- Deja Vu 1+2 .... L -
- Dung.-Master/Chaos strikes back .... L P
- Eco Quest 1+2 .... L P
- Elvira 1+2 (nicht für C 64) .... L P
- Eye of the Beholder 1-3 .... L P
- **Goblins 1-3 .... L -**
- Inca 1+2 .... L -
- Indiana Jones 3+4 .... L P
- **Ishar 1-3 .... L P**
- King's Quest 1-6 .... L P
- Laura Bow 1+2 .... L P
- Legend of Kyrandia 1+2 .... L P
- Leisure Suit Larry 1-6 .... L P
- Manhunter 1+2 .... L P
- Maniac Mansion 1+2 .... L P
- Might & Magic 3-5 .... L P
- Monkey Island 1+2 .... L P
- Police Quest 1-4 .... L P
- Prince of Persia 1+2 .... L P
- Quest for Glory 1-4 .... L P
- Space Quest 1-5 .... L P
- Spellcasting 101+301 .... L -
- Star Flight 1+2 .... L -
- Star Trek 25th ann.+Star Trek 2 .... L P
- Ultima 3-6 .... L P
- Ultima 7/1+U 7/2+Forge o.Virt. L P
- Ultima Underworld 1+2 .... L P
- Wizardry 6+7 .... L P

DIE RATGEBER

SIE MÖCHTEN GELD SPAREN?

Unsere Preissenkungen helfen Ihnen dabei:

- **Lösungen mit Plänen** jetzt nur noch je **19.95** statt bisher oft 30.-;
- **Sammelbände** für bis zu **6 Spiele** jetzt nur noch je **25.-** statt... rechnen Sie selbst;
- **vergleichen Sie selbst die Preise unserer CD-ROM TOP TEN!**

Jeder Sammelband enthält Lösungen und - wo vorhanden - auch Pläne zu mehreren Spielen. Die enthaltenen Lösungen mit Plänen können Sie auch einzeln zu 19.95 je Band erhalten.

ACHTUNG: NEUE BESTELLZEIT und RUF-/FAXNUMMER!

CPS FRANK HEIDAK
Abteilung "DIE RATGEBER"
BÜRGERSTRAßE 8-10 • 50667 KÖLN



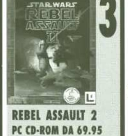

VERSANDKOSTEN (NUR INLANDSVERSAND MÖGLICH)

bei Vorkasse per Verrechnungs-Scheck oder Kreditkarte .... DM 5.95
bei Versand per Post-Nachnahme .... DM 9.95
(bei Nachnahmen kassiert die Post zusätzlich DM 3.- Zahlscheinentgelt)




WING COMMANDER 4
PC CD-ROM DV 99.95

COMMAND & CONQUER
PC CD-ROM DV 89.95



REBEL ASSAULT 2
PC CD-ROM DA 69.95

	DIE WEITEREN PLÄTZE	CD-ROM
4.	WARCRAFT 2 DV	79.95
5.	CIVILIZATION 2 DV	89.95
6.	TERRA NOVA DA	89.95
7.	GABRIEL KNIGHT 2 DA	89.95
8.	CAESAR 2 DV	79.95
9.	CYBERMAGE: DARKLIGHT DV	89.95
10.	TOUCHE (5 MUSKETIERE) DV	79.95



BESTELLANNAHME MO.-FR. 9⁰⁰-17⁰⁰ UHR **TELEFON(0221) 92571427**

ACHTUNG: NEUE BESTELLZEITEN UND NEUE RUF-/FAXNUMMER!

Außerhalb dieser Zeiten steht Ihnen unter der obigen Nummer ein Anrufbeantworter zur Verfügung.
Auch unser Fax ist rund um die Uhr für Sie bereit. **FAXGERÄT (0221) 25 69 86**

Für Post- oder Faxbestellungen markieren Sie bitte oben bzw. links eindeutig die gewünschten Artikel. Dann tragen Sie bitte rechts die benötigten Daten ein und schneiden die Anzeige aus bzw. kopieren sie - fertig!

ACHTUNG - HÄNDLER!

Unser Großhandel in Konsolen, Modulen, Software und Lösungen erwartet Sie bereits. Einen Händlerkatalog senden wir Ihnen gern nach Zugang des Gewerbenachweises.

Wir liefern nur zu unseren Geschäftsbedingungen! Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Mit Erscheinung dieser Anzeige werden ältere Angebote ungültig!

AUFTRAGGEBER PA 0696

NAME, VORNAME ....

STRAßE ....

PLZ ORT ....

TELEFON .... KUNDEN-NR. (falls vorh.) ....



Sphärenklänge...

Das absolute Klangerlebnis

SV 725 AEROSPACE BETA STEREO-SYSTEM
Das ist der Klang in Vollendung. Aktives 3-Wege System mit zwei großen Subwoofern, Mehrkanal Verstärkereinheit, 240 Watt PMPO, Spezial-Netzteil, Standfüße für die abnehmbaren Boxen, Kopfhörer- und Mikrofonbuchse, Balance- und Klangregler.
unverbindliche Preisempfehlung **DM 349,–**

SV 733 AEROSPACE EXTREME DELUXE
Musik nicht nur hören, sondern erleben. 2-Wege System/180 Watt PMPO, vier Surround-Effekte (Normal, Theater, Konzerthalle und Live), Spezial-Netzteil, Kopfhörerbuchse, Bass- und Höhenregler
unverbindliche Preisempfehlung **DM 199,–**

SV 732 AEROSPACE EXTREME
Magnetisch abgeschirmt, 100 Watt (PMPO), Lautstärkeregler, Bass- und Höhen-Unterstützung, Kopfhörerbuchse, inkl. Spezialnetzteil
unverbindliche Preisempfehlung **DM 99,95**

SV 740 AEROSPACE ALPHA
Magnetisch abgeschirmt, 40 Watt (PMPO), Lautstärkeregler, Bass Boost, Höhen-Unterstützung, Betrieb über Batterien möglich, inkl. Spezialnetzteil
unverbindliche Preisempfehlung **DM 39,95**

SBC 615 STEREO LAUTSPRECHERSATZ
Magnetisch abgeschirmt, 70 Watt (PMPO), Lautstärkeregler, Bass- und Höhen-Unterstützung, inkl. Spezialnetzteil
unverbindliche Preisempfehlung **DM 69,95**

Jöllenbeck
GmbH - FarEast-Import-Export
27404 Weertzen - Tel. (0 42 87) 12 51 - Fax (0 42 87) 6
Vertrieb nur über den Fachhandel



DAS RÄT
MAST

Wir schreiben das Jahr 1936. Die Welt befindet sich an der Schwelle zum Zweiten Weltkrieg. Ein Talisman mit enormen Kräften, das imperiale Siegel des ersten chinesischen Kaisers Chin Shih Huang Di, wird von einer miesen Verschwörertruppe mit allen Mitteln gesucht. Jeder weiß, daß der Kaiser das historische Relikt mit ins Grab genommen hat, aber wo befindet sich die Grabstätte? Lediglich die Aufzeichnungen des alten Gelehrten Master Lu können weiterhelfen. Er verstreute Hinweise über den Aufenthaltsort des Artefakts vor langer Zeit über den gesamten Globus. Also machen Sie sich als wilder Abenteurer Robert Ripley in CentreGolds Edel-Adventure auf zu einer Reise rund um die Erde, knacken ein Rätsel nach dem anderen, um schließlich nach einer stundenlangen Odyssee die Welt vor der Bedrohung durch das Böse zu erretten. Ihre Reise beginnt in China und führt Sie u. a. über Peru, Sikkhim und Deutschland bis zu den Osterinseln. Nicht genug, daß Sie mit Das Rätsel des Master Lu ein Adventure allererster Güteklasse spielen dürfen (PC Action-Wertung: 90%!!), jetzt winken auch noch tolle Preise:

Begeben Sie sich mit CentreGold und PC Action auf die Spuren des Robert Ripley. Beantworten Sie unsere Frage und entdecken Sie Jarkarta, die Hauptstadt Indonesiens.

DAS MÜSSEN SIE TUN!

Die Preisfrage:

Auf dieser Doppelseite sehen Sie mehrfach merkwürdige Steinsäulen, an deren Ende jeweils eine Art Kopf eingemeißelt zu sein scheint. Wir wollen von Ihnen wissen:

Wo um alles in der Welt kann man diese Steinsäulen finden?

Senden Sie Ihre Postkarte mit der hoffentlich richtigen Lösung an:

PC Action
CentreGold Gewinnspiel
Isarstr. 32-34
90451 Nürnberg



TSEL DES

ERLU

PC ACTION

Der Einsendeschluß ist der 20.06.1996. Minderjährige benötigen vor Antritt der Reise die Unterschrift eines Erziehungsberechtigten. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Bei mehreren richtigen Einsendungen entscheidet das Los! Die Gewinne sind nicht auszahlbar.

1. PREIS

Eine einwöchige Reise für zwei Personen nach Jakarta (Indonesien) mit Besuch des größten Ripley - Believe it or Not!-Museums der Welt. Die Terminabsprache erfolgt nach Rücksprache mit CentreGold.

2. PREIS

Ein Gateway-PC P5-100

- Intel Pentium Prozessor, 100 MHz
- 8 MB EDO RAM
- 3,5"-Disketten-Laufwerk
- Sanyo 6fach-CD-ROM
- WD Enhanced IDE-Festplatte, 1,2 GB, 9 ms
- STB S3 64V + PCI Grafikkarte 2 MB DRAM
- 15"-Vivitron Monitor
- Desktop-Gehäuse
- Windows95 Tastatur, 105 Tasten und MS-Maus
- MS Windows 95
- MS Office Professional 95



3.-10. PREIS

Je ein Buch: Dear Mr. Ripley - eine Sammlung voller Kuriositäten aus den Believe It or Not!-Archiven.



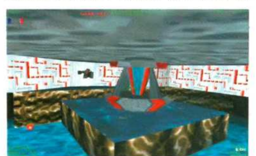
BESTSELLER CD-ROM



4 DIE NEUAUFLAGE VON SID MEIERS KULT(UR)-SPIEL IM STEILFLUG: CIVILIZATION 2 KANN WIEDER EINE NEUE MESSLATTE IM STRATEGIE-GENRE SETZEN.



7 DEUTSCHLAND UND SEINE WIRTSCHAFTSSIMULATIONEN: SUNFLOWERS DIE FUGGER 2 STEHT BEI PC-SPIELERN HIERZULANDE HOCH IM KURS.



13 3D IN VOLLENDUNG: DESCENT 2 VON INTERPLAY ZEIGT EINDRUCKSVOLL, WIE PURE ACTION AUCH OHNE VORDERGRÜNDIGE GEWALTDARSTELLUNG SPASS MACHEN KANN.



10 DER KOMET IM ADVENTURE-GENRE: DAS RÄTSEL DES MASTER LU ÜBERZEUGT DURCH SPANNENDE STORY, INTELLIGENTE PUZZLES UND DIE TOLLE DEUTSCHE LOKALISIERUNG.

Platz		Titel	Hersteller
1	▲	**Command & Conquer**	**Westwood/Virgin**
2	▼	Wing Commander IV	Origin/EA
3	✸	Megapak 5	Koch
4	✸	Civilization 2	MicroProse
5	▼	Warcraft 2	Blizzard
6	▲	Hugo 3	ITE
7	✸	Die Fugger 2	Sunflowers
8	✸	Rayman	Ubi Soft
9	▲	Bleifuß	Virgin
10	▼	NBA Live 96	Electronic Arts
11	▲	The Need for Speed	Electronic Arts
12	▲	Indy Car 2	Papyrus/Virgin
13	✸	Descent 2	Interplay
14	✸	Advanced Tactical Fighter	Electronic Arts
15	✸	Rebel Assault Limited Edition	LucasArts
16	▲	FIFA Soccer ´96	Electronic Arts
17	✸	Das Rätsel des Master Lu	Sanctuary Woods
18	▲	Police Quest SWAT	Sierra
19	✸	Star Trek Deep Space Nine	Viacom New Media
20	▼	Gabriel Knight 2	Sierra

*▼ = gefallen, ▲ = gestiegen, ✸ = Neueinstieg, ● = keine Veränderung

Quelle: Karstadt Charts

DIE PC ACTION SPIELE-REFERENZEN

Adventure:
Day of the Tentacle.........LucasArts
Indiana Jones and the Fate of Atlantis...LucasArts
Simon the Sorcerer 2 Adventure Soft
Das Rätsel des Master Lu....Sanctuary Woods
Legend of Kyrandia 3......Westwood

Wirtschaftssimulation:
Bundesliga Manager Hattrick ....Software 2000
Hattrick ....Ikarion
Theme Park ....Bullfrog
Capitalism ....Software 2000
Biing!..............Magic Bytes/Reline

Rollenspiel:
Ultima 8 - Pagan ....Origin
DSA2 - Sternenschweif...........Attic
Wizardry 7 ....Sir Tech
Ultima Underworld 2 ....Origin
Lands of Lore ....Westwood

Strategie:
Command & Conquer ......Westwood
Civilization 2...............MicroProse
SimCity 2000.......................Maxis
Panzer General........................SSI
Warcraft 2.......................Blizzard

Simulation:
F1 Grandprix 2 .... MicroProse
Apache Longbow..Interactive Magic
Strike Commander ....Origin
Flight Unlimited ....Looking Glass
TFX Eurofighter 2000 ....Ocean

Sport:
FIFA Soccer '96........Electronic Arts
NHL Hockey '96.......Electronic Arts
NBA Live '96 ....Electronic Arts
Virtual Pool...................Interplay

Action:
Wing Commander 4..............Origin
Descent 2 ....Interplay
Bleifuß.............................Virgin
Magic Carpet 2 ....Bullfrog
Cybermage.........................Origin

Interaktive Filme:
Phantasmagoria ....Sierra
Gabriel Knight 2 ....Sierra

HOL DIR DAS GLÜCKLICHE GRINSEN:

in allen Softsale-Shops völlig umsonst

Der Grund? Vielleicht sind wir die Besten ? oder die schnellsten ? Oder wieder viel zu billig ?
Testen Sie uns. Sie haben 8 Chancen!

Hier nur eine mickrig kleine Auswahl — mehr in unseren Shops oder am Telefon!

CD-ROM

Titel		Preis
3D Ultra Pinball	DEE	65,90DM
Aces of the Deep	DDD	79,90DM
Across the Rhine	DDD	39,90DM
Albion	DDD	85,90DM
Alone in the Dark	DDD	29,90DM
Alone in the D. Trio.	DDD	67,90DM
Anvil of Dawn	DDD	75,90DM
Ascendancy	DDD	55,90DM
ATF US	DDD	81,90DM
Bad Mojo	???	in Vorb.
Battle Cruiser 3000	DDD	73,90DM*
Battle Isle 3	DDD	71,90DM
Biing	DDD	63,90DM
Bioforge	DDD	45,90DM
Bleifuss	DDE	51,90DM
Caesar II	DDD	79,90DM
Chewy	DDD	61,90DM
Chronicles of the S.	DDD	in Vorb.
Civilization 2	DDD	79,90DM
CivNet	DDX	93,90DM
Comanche vs. Ww.	DDD	77,90DM
Command: A. of D.	DDD	79,90DM
Command & Conq.	DDD	81,90DM
Command & Conq.	EEE	81,90DM
-Mission CD	DDD	31,90DM
-Alarmstufe Rot	DDD	in Vorb.*
-Red Alert	EEE	in Vorb.*
Conquerer	DDD	79,90DM
Conquest of N. W.	DDD	79,90DM*
Creature Shock	DDD	25,90DM
Crusade	DDD	49,90DM
Crusader	DDD	81,90DM
Cyberia	DDD	39,90DM
Cyberia 2	DDD	75,90DM*
Cybermage	DDD	81,90DM
Daggerfall	DDD	81,90DM*
Das schw. Auge 3	DDD	in Vorb.*
Der Druidenzirkel	DDD	61,90DM
Der Reeder	DDX	47,90DM
Descent	DEX	39,90DM
Descent 2	DEE	79,90DM
-Missionbuilder	DEE	37,90DM*
Diablo	???	in Vorb.
Die Fugger 2	DDD	79,90DM
Die Siedler	DDD	33,90DM
Die Siedler 2	DDD	71,90DM
Discworld	DDD	75,90DM
Dune 2	DDD	31,90DM
Dungeon Keeper	DDD	81,90DM*
EA Sprts Rugby	DEE	19,90DM
Earth Siege II	DDD	79,90DM*
Earth Worm Jim 1, 2	DDD	67,90DM*
Elisabeth I	DDD	in Vorb.*
F1 Manager	DDD	73,90DM*
Fade to Black	DDD	33,90DM
Fantasy General	EEE	69,90DM
Fast Attack	DDD	65,90DM*
FIFA Soccer `95	DEE	31,90DM
FIFA Soccer `96	DDD	81,90DM
Formula I G. Prix 2	DDD	99,90DM*
Gabriel Knight II	DDD	85,90DM
Gene Wars	DDD	81,90DM*
Grand Prix Man.	DDD	85,90DM
Harrier Jumpjet	DEX	19,90DM
Heart of Darkness	DDD	in Vorb.*
Heroes of M. & M.	DDD	55,90DM
Hi-Octane	DDX	27,90DM
Hugo 3	DDD	71,90DM
Indy Car II	DEE	69,90DM
Jagged Alliance	DDD	35,90DM
Kingdom of Magic	DDD	73,90DM
Kings Quest 7	DDD	37,90DM
Knights of Xentar	DDD	29,90DM
Legend of Kyr.3	DDE	25,90DM
Little Big Advent.	DDD	31,90DM
Made in Germany	DDD	39,90DM
Magic Carpet Plus	DDE	31,90DM
Magic Carpet II	DDE	45,90DM
Magic t. Gathering	DDD	99,90DM*
Maniac Mansion 2	DDD	35,90DM
Master of Antares	DDD	in Vorb.*
Master of Magic	DDE	39,90DM
Mechwarrior II LIM.	DDD	79,90DM
-Mission CD	DDD	41,90DM
Myst LIM. 2	DDD	65,90DM
Nascar Racing	DEE	29,90DM
NBA Jam Tourn.	DEE	79,90DM
NBA Live `96	DDD	81,90DM
Need for Speed	DDD	81,90DM
NFL Quarterback C.	DEE	79,90DM
NHL Hockey `94	DEE	31,90DM
NHL Hockey `95	DEE	31,90DM
NHL Hockey `96	DDD	81,90DM
Noctropolis	DDD	21,90DM
Oldtimer	DDX	19,90DM
Panzer General	DEE	29,90DM
Panzer General 2	DEE	69,90DM
PGA Tour Golf 486	DEE	31,90DM
PGA Tour Golf `96	DEE	81,90DM
-Data CD	DEE	39,90DM
Phantasmagoria	DDD	85,90DM
Phantasmagoria 2	DDD	in Vorb.*
Pirates Gold	DDX	39,90DM
Pole Position	DDD	91,90DM
Police Quest 4	DDE	25,90DM
Police Quest SWAT	DDD	79,90DM*
Popolus 2/Powerm.	DEX	31,90DM
Prisoner of Ice	DDD	39,90DM
Privateer	DEE	31,90DM
Pro Pinball	DEE	53,90DM
Rayman	DDX	61,90DM
Rebel Assault	DDT	35,90DM
Rebel Assault 2	DEE	73,90DM
Rebel Assault 2	DDD	85,90DM*
Riddle of Master Lu	DDD	89,90DM
Ridge Racer	DEE	61,90DM*
Ripper	DDD	79,90DM*
Rise 2: The Resurr.	DEE	79,90DM
Rüsselsheim	DDX	25,90DM
Sam & Max	DDD	35,90DM

DAS DICKE DING

Die pralle Mai-Ausgabe voll mit Infos wird jetzt kostenlos ausgeliefert. Wer noch nicht dabei ist, ruft einfach an.

Titel		Preis
Schleichfahrt	DDD	85,90DM*
Shannara	DDD	75,90DM*
Shellshock	DDD	75,90DM*
Silent Hunter	DDD	69,90DM*
Silent Thunder	DEE	79,90DM*
Silent Thunder	DDD	85,90DM*
Sim City	DDD	25,90DM
Sim City 2000 Coll.	DDX	91,90DM
Sim City 2000 URK	DDX	37,90DM
Simon the Sorcerer	DDD	31,90DM
Simon the Sorc. 2	DDD	65,90DM
Simulation Comp.	DTE	43,90DM
Space Hulk	DDD	31,90DM
Space Quest 4	DEX	25,90DM
Space Quest Coll.	DTX	39,90DM
Sports Compilation	DTT	45,90DM
Star Trek	DDE	29,90DM
Star Trek Deep Sp.	DEE	67,90DM
Star Trek Final U.	DDE	71,90DM
Star Trek Interact.	DDD	105,90DM
Star Trek J. Rites	DDD	29,90DM
Steel Panthers	DDX	69,90DM
Stonekeep	DDD	87,90DM
Strategy Compilat.	DDT	43,90DM
Strike Commander	DEE	31,90DM
Syndicate Plus	DDX	31,90DM
Syndicate II	DDD	81,90DM*
System Shock	DDD	31,90DM
Teamchef	DDD	85,90DM
Temptation	DTT	33,90DM
Terra Nova	DDD	75,90DM*
Terminator F. Sh.	DDD	75,90DM
TFX EF2000	DDD	85,90DM
The Darkening	DDD	in Vorb.*
The Dig	DDD	77,90DM*
Theme Park	DDE	31,90DM
This means War !	DDD	71,90DM
Thunderhawk 2	DDE	75,90DM
Tie Fighter	DDD	77,90DM*
Tilt	DEE	51,90DM
Torins Passage	DDD	85,90DM
Touchè	DDE	67,90DM
Transport Tyc. Del.	DDD	85,90DM
Ultima 7 Comp.	DEE	31,90DM
Ultima Uw. 1+2	DEE	31,90DM
Urban Runner	DDD	in Vorb.
Vollgas	DDD	55,90DM
Warcraft 2	DDD	79,90DM
-Expansion CD	DDD	25,90DM
Wing Armada	DEE	31,90DM
Wing Commander 2	DEE	31,90DM
Wing Commander 3	DDD	87,90DM
Wing Commander 4	DDD	99,90DM
Worms	DDD	65,90DM
-Reinforcement	DDD	37,90DM
X-Wing Collection	DDT	41,90DM
Z	DDD	75,90DM*

GRAVIS

Produkt	Preis
Analog	39,90DM
Analog Pro	49,90DM
Eliminator Gamecard	37,90DM
Firebird	113,90DM
Gamepad	35,90DM
Grip	53,90DM
Grip+Multiport	in Vorb.
Grip+Multiport+NHL `96	159,90DM
Grip+Multiport+WWF	159,90DM
Phoenix	175,90DM
Thunderbird	83,90DM

CH

Produkt	Preis
F-16 Combat Stick	147,90DM
F-16 Fighter Stick	185,90DM*
F-16 Flight Stick	93,90DM
Flightstick	75,90DM
Flightstick Pro	125,90DM
Pedals	105,90DM
Pro Pedals	199,90DM
Pro Throttle	185,90DM
Throttle	159,90DM
Virtual Pilot Pro	185,90DM

LOGITECH

Produkt	Preis
Thunderpad	33,90DM
Wingman	63,90DM
Wingman Bundle	73,90DM
Wingman Extreme	87,90DM
Wingman Light	45,90DM

MICROSOFT

Produkt	Preis
Sidewinder	87,90DM
Sidewinder+Fury 3	117,90DM

THRUSTMASTER

Produkt	Preis
ACM Gamecard	49,90DM
FCS Flight 2	113,90DM
FLCS F-16 Flight	229,90DM
Formula T 2	239,90DM
PFCS Flight Pro	209,90DM
RCS Paddles	209,90DM
TQS F-16 Weapon Cont.	259,90DM
WCS Mark 2	179,90DM
Wizard Pinball	65,90DM
XL Action Control	57,90DM

BERLIN

Kantstraße, Bahnhof Zoolog. Garten, Ku-Damm, Uhlandstraße, Joachimstaler Str.

Uhlandstraße 181-183
Tel. (wir warten darauf)



Großer Burstah 50-52
Tel. (040) 363550



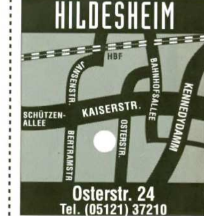
Kavalleriestr. 8
Tel. (0521) 60442



Marktstr. 47
Tel. (0511) 322936



Friedrichstraße 42
Tel. (0228) 638677



Osterstr. 24
Tel. (05121) 37210



Bahnhofsplatz 9
Tel. (0421) 1692978



Schlossplatz 19
Tel. (05021) 910416

SOFTSALE®

Lau und Zielke OHG

Versand: 31582 Nienburg, Schlossplatz 19

Tel. (05021) 910 416

Fax: (05021) 910 403 + 910 404

Preis* = zum Zeitpunkt der Drucklegung dieser Zeitung noch nicht lieferbar – Vorbestellungen möglich. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. Versandkosten: Vorkasse 6,90 DM Nachnahme: 9,90 DM zuzügl. 3,00 DM Nachnahmegebühr. Ab 250,- DM versandkostenfrei. Es gelten unsere allg. Geschäftsbedingungen.
Bei Annahmeverweigerung müssen wir 25% der Kaufsumme als Schadenersatz verlangen. Kein Auslandsversand – keine indizierten Spiele!

Produktinfo

Ausführung der Anleitung	Bildschirmtext	Sprachausgabe
D	E	E
D=Deutsch E=Englisch ?=Unbekannt (nix wissen)	D=Deutsch E=Englisch T=Teilweise ?=Unbekannt	D=Deutsch E=Englisch T=Teilweise X=Keine ?=Unbekannt

LESERFORUM

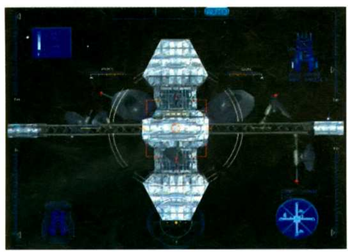
Mitunter beklagen Sie sich bei uns, daß Ihre Einsendungen für die Online-Sektion unserer CD nicht gleich in der nächsten Ausgabe zu finden sind. Das hat aber in der Regel einen ganz einfachen Grund: Die Vorlaufzeit für die Cover-CD ist etwas länger als die Vorlaufzeit für das Heft. Ist ja auch logisch, die Dinger müssen zunächst zusammengestellt, dann gebrannt, auf Fehler untersucht, kopiert, eingepackt und schließlich auf das Heft aufgeklebt werden. Das dauert leider ein wenig. Als Faustregel kann gelten: Wenn uns Ihre Einsendungen eine Woche nach dem Erstverkaufstag des Heftes erreichen, finden Sie diese auch auf der nächsten Cover-CD wieder. Bitte senden Sie uns Ihre Beiträge wie gewohnt im TXT-Format auf einer MS-DOS-Diskette zu. Wie gehabt müssen wir für Kleinanzeigen aus rechtlichen Gründen einen Obolus vor DM 5,- verlangen. Denken Sie bitte daran, diesen Betrag Ihrem Briefumschlag beizulegen. Wir freuen uns schon auf Ihre Post,

Ihr PC Action-Team!

Leser-Topscores

Logischerweise liefen die Wettbewerbe für die neuen Topscore-Spiele Descent 2 und Wing Commander 4 etwas schleppend an. Das ist auch kein Wunder, denn erstens werden Sie mit einem rasch dahergespielten Savegame Ihre Chancen auf einen der Preise mindern und zweitens hatten Sie gar nicht viel Zeit, um sich auf die neuen Herausforderungen einzustellen. Dennoch erreichten uns bereits ein paar vielversprechende Einsendungen, vielleicht reicht es ja für den einen oder anderen sogar zu einem der Preise. Bisher wurden übrigens alle Savegames vom männlichen Teil der PC-Gemeinde eingesandt. Also Frauensleute, wehrt Euch, das braucht Ihr nicht auf Euch sitzen lassen. Wir warten gespannt, denn der Kampf um die Plätze hat begonnen!

Wing Commander IV



Sie sind ein exzellenter Kampfpilot und brauchen keinen Gegner zu fürchten? Prima, dann sollten Sie uns Ihren Topscore zu Wing Commander IV zusenden. Schließlich gehört Colonel Blair noch längst nicht zum alten Eisen und darf in Origins neuestem Weltraum-Epos sein fliegerisches Können vielfach beweisen. Wir bewerten bei diesem Spiel Ihre Flugkünste, indem Sie uns eine mit dem Spielnamen und der Anzahl der Abschüsse beschrifteten Diskette mit Ihrem gespeicherten Spielstand zusenden. Wir werden dann Ihre Abschüsse genauestens unter die Lupe nehmen. Für die drei Leser, die nach drei Monaten am meisten Kills vorweisen können, winken von Electronic Arts phantastische Preise. Der Gewinner des Wettbewerbs bekommt mit der ELSA Winner 1000 Trio PCI (2 MB) eine Grafikkarte, die durch Performance und Kompatibilität für Spielesoftware hervorragend geeignet ist. Für Platz zwei und drei gibt's von EA ein Überraschungs-Spielepaket mit jeweils zwei aktuellen Titeln aus der EA-Kollektion. Einsendeschluß für Wing Commander-Spielstände ist der 11.07.96. Bitte vermerken Sie auch auf dem Datenträger Name, Anschrift und Punktestand. Es gilt das Datum des Poststempels. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.





Die bisherigen Topscores:

Name	Abschüsse
Karsten Schwinker, Koblenz	123 Abschüsse
Michael Mankwitz, Hamburg	109 Abschüsse
Christian Köhler, Bad Gastein	103 Abschüsse
Sinal Binoglu, Erfurt	89 Abschüsse

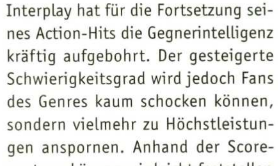
Descent 2



Interplay hat für die Fortsetzung seines Action-Hits die Gegnerintelligenz kräftig aufgebohrt. Der gesteigerte Schwierigkeitsgrad wird jedoch Fans des Genres kaum schocken können, sondern vielmehr zu Höchstleistungen anspornen. Anhand der Scorewertung können wir leicht feststellen, wer am effektivsten die gegnerischen Roboter auseinandergeschraubt hat. Senden Sie uns Ihr Savegame mit der PLR-Datei zu, denn nur der höchste Score hat Chancen, einen der Preise zu gewinnen, die Acclaim ausgesetzt hat. Dem Sieger der Competition winkt eine nagelneue Diamond Stealth 64-Grafikkarte (2 MB), die von Descent 2 speziell unterstützt wird. Für den zweiten und dritten Platz gibt es je einmal die Interplay-Titel Stonekeep und Frankenstein zu gewinnen. Einsendeschluß für Descent 2-Spielstände ist der 11.07.96. Bitte vermerken Sie auch auf dem Datenträger Name, Anschrift und Punktestand. Es gilt das Datum des Poststempels. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.







Die bisherigen Topscores:

Name	Punkte
Sascha Effling, Goslar	1.215.000 Punkte
Rüdiger Dasselbeck, Mainz	1.089.000 Punkte
Daniel Jakob, Saarbrücken	885.000 Punkte
Florian Wabler, Ingolstadt	673.000 Punkte
Hans-Georg Karöl, Rostock	641.000 Punkte
Thorsten Gwanz, Köln	487.000 Punkte

Senden Sie bitte Ihre Spielstände auf einer mit dem Spielenamen versehenen Diskette an:

COMPUTEC VERLAG • Redaktion PC Action • Kennwort: Leser-Topscores • Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg

CD-INHALT

AUSSCHNEIDEN UND SAMMELN



Trotz zahlreicher Tools, Nachrichten und einem interaktiven Interview mit Chris „Wing Commander" Roberts haben wir es diesmal geschafft, 23 Demos für Sie zusammenzutragen, die meisten davon sind natürlich spielbar. Wir haben großen Wert darauf gelegt, Ihnen mit dieser CD eine bunte Mischung aus Informationen, Demospielen und Hilfsprogrammen bieten zu können, und wir meinen, dies ist uns - nicht zuletzt auch dank Ihrer Hilfe - gelungen: Zwei Spiele und vier Tools haben diesmal unseren Qualitätsansprüchen genügt und sind im Special-Bereich Lesersoftware der CD-ROM zu finden - und wieder ist eine echte Perle dabei.

„Naja, ganz nett" ist man versucht zu sagen, wenn man das Spiel „Clonk" des international noch weitgehend unbekannten Programmierers Matthes Bender zum ersten Mal betrachtet. Daß hinter der putzigen Grafik und der zweckmäßigen Bedienung ein absolut fesselndes Spielprinzip verborgen ist, erschließt sich erst nach dem Tutorial in den immer schwieriger werdenden Missionen. Clonk läßt sich keinem Genre richtig zuordnen, jedenfalls macht es eine Menge Spaß. Genau so muß ein Spiel aufgebaut sein: einfache Spielidee, gute Grafik, hervorragendes Hilfesystem und ein lehrreiches Tutorial. Da sollte sich so manches professionelles Softwarehaus eine Scheibe abschneiden.

Alexander Geltenpoth

1. FILE ACTION

1.1 Spieledemos
- Age of Rifles
- Assault Rigs Video
- BackPacker
- Bad Mojo
- Bud Tucker
- Cyberia 2 - spielbar
- Das Rätsel des Master Lu
- Deadline
- Daley Thompson World Class Decathlon
- Knight Moves
- Larry Pops Up!
- Magic the Gathering Theme
- Mindwarp Video
- Panzergeneral II
- Planer 2: Stadtrundfahrt London
- Real Deal
- The Rise & Rule of Ancient Empires
- StarBall
- Strike Base
- The Incredible Machine 3
- Thexder
- Warlords 2 Deluxe
- World Rally Fever

1.2 Updates
- Aliens 1.03
- Civilization II 1.06
- CivNet 1.03
- Entomorph 1.1
- Panzer General 2 1.1
- ProPinball - The Web 1.3
- Ripper 1.02
- Su-27 Flanker 1.05
- Terminator Future Shock US 1.2
- Terra Nova 1.09
- Pole Position Bugfix

1.3 Spiele Tools
- 1.3.1 Aktuelle Tools
  - Chewy Escape from F5 Savegames
  - Civilization II Szenario Alexander der Große
  - Cyberia 2 Cheat
  - Fantasy General Savegames
  - Hand of Fate Savegames
  - Indiana Jones 3 Savegames
  - Indiana Jones Savegames
  - Jagged Alliance CD-ROM Update 1.11
  - Jagged Alliance Editor
  - Jagged Alliance Editor 1.5
  - Jagged Alliance Heal Patch
  - Jagged Alliance Mercenary Cheat
  - Jagged Alliance Money Cheat
  - Legend of Kyrandia Savegames
  - Monkey Island Savegames
  - Monkey Island 2 Savegames
  - Simon the Sorcerer Savegames
  - Simon the Sorcerer 2 Savegames
  - Windows 95 Theme Lion King
  - Windows 95 Theme Mechwarrior 2
  - Windows 95 Theme Monty Python
  - Windows 95 Theme Sonic
  - Zork Nemesis Savegames
- 1.3.2 Archiv

2. MESSAGE ACTION

2.1 Leser-Spieletips

2.2 Kleinanzeigen

2.3 Kontakte

2.4 Diskussionsforen
- 2.4.1 Z versus Command & Conquer
- 2.4.2 Windows 95 und Spiele
- 2.4.3 Frauen und Computer
- 2.4.4 Hardwareanforderungen neuer Spiele
- 2.4.5 Pro und Contra Spiele-Indizierungen
- 2.4.6 Die „Multimedia/Online-Lüge"
- 2.4.7 Das Spiel des Jahres

2.5 Leserbriefe

2.6 Leser fragen

2.7 Tips und Tricks - Datenbank

3. SPECIAL ACTION

3.1 Software unserer Leser
- Clonk
- Savegame Editor Construction Kit
- Memory
- CheatMania
- CodeMaster 4.0
- Tricks

3.2 Interaktives Interview
- Chris Roberts

3.3 T-Online
- T-Online 1.0-11 Light

3.4 HexWorkshop
- HexWorkshop 16 Bit
- HexWorkshop 32 Bit

REKLAMATIONEN

Da die Demoprogramme meist sehr frühe Versionen der jeweiligen Vollprogramme sind, kommt es vereinzelt zu Inkompatibilitäten mit bestimmter Soft- und Hardware. Selbst wenn Ihre Konfigurationsdateien mit den Herstellerempfehlungen übereinstimmen, können Grafik- und Soundkarten zu Problemen führen. In diesem Fall handelt es sich um keine Beschädigung der CD-ROM. Leider können wir keinerlei Gewähr dafür geben, daß jedes Programm auf unserer CD-ROM auf jedem Rechner läuft. Bei Fehlern, die eindeutig auf eine Beschädigung der CD-ROM hinweisen, leisten wie selbstverständlich Ersatz. Wir übernehmen die Garantie, daß jede CD-ROM unser Haus in einem einwandfreien und lauffähigen Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme, welcher Art auch immer, auftreten, bitten wir Sie, die CD-ROM erst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Windows 95-Besitzer sollten versuchen, das jeweilige Programm sowohl im DOS-Fenster als auch im MS-DOS-Modus zu starten. Stellen Sie fest, daß jetzt immer noch die gleichen Probleme auftreten, so schicken Sie bitte die CD-ROM mit Ihrer Anschrift an folgende Adresse:

Astat Media GmbH
Reklamationen PC Action
Am Steinacher Kreuz 22
90427 Nürnberg

WICHTIG!
- EIN UMTAUSCH IST NUR GEGEN DEN ORIGINAL-COUPON MÖGLICH.
- DIE DEFEKTE CD-ROM WIRD FÜR DEN UMTAUSCH NICHT BENÖTIGT.

STARTHINWEISE

Wechseln Sie in das Hauptverzeichnis Ihres CD-ROM-Laufwerks. Durch Eingabe von START wird das Menüprogramm geladen, die weitere Bedienung erfolgt via Tastatur oder Maus. Hinweis für Windows 95-Besitzer: Da Windows keine Batchsprache besitzt, können Windows 95-Spiele zwar aus dem Menü heraus gestartet werden, anschließend müssen Sie das Menüprogramm aber manuell wieder starten. Auf einigen Systemen gibt es darüber hinaus Schwierigkeiten bei Schreibversuchen auf schreibgeschützten Disketten - im DOS-Modus oder unter DOS 6.x treten diese Eigenarten nicht auf. Bei einigen exotischen Soundkarten kommt es zu einer fehlerhaften Erkennung. Sollte das Menüprogramm mit einer entsprechenden Fehlermeldung oder überhaupt nicht starten, geben Sie bitte START /S oder START 12 ein, dadurch umgehen Sie die Soundkartenerkennung. Um freiwillig auf die Klangausgabe zu verzichten, starten Sie das Programm ebenfalls mit dem Parameter /S.

PC ACTION
COVER-CD-ROM 6/96

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Fehlerbeschreibung

an:
Astat Media GmbH
Reklamationen PC Action
Am Steinacher Kreuz 22
90427 Nürnberg

FILE ACTION

Im Dateibereich finden Sie jeden Monat Demoversionen aktueller Spiele. Außerdem veröffentlichen wir hier Updates, Patches und Bugfixes, mit denen die Spielehersteller nachträglich Programmfehler beheben oder neue Funktionen einbauen. Zusätzlich finden Sie im Toolbereich Spielstände, Cheatprogramme oder Szenarien, die meist von findigen Spielern und Programmierern erstellt wurden.

Mit den Cursortasten oder einem Mausklick wählen Sie ein Demoprogramm aus. Mit den Pfeilen über und unter der Liste scrollen Sie um eine Zeile ab- oder aufwärts.

Findet Programme nach Stichworten



Hier können Sie auf Demos in älteren PC Action-Ausgaben zugreifen.

Zurück in das FILE ACTION-Menü

Startet/Installiert das aktuelle Programm

Slide-show/Infotext anzeigen

Spieledemos

Age of Rifles



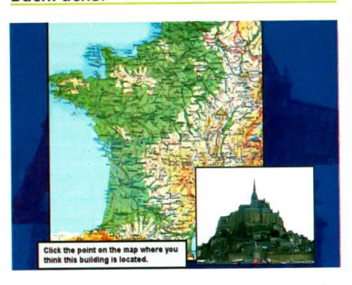
Sierras neues Strategiespiel ähnelt grafisch und spielerisch etwas den Spielen von SSI. Man bewegt seine Einheiten also rundenweise auf Hexagonen. Zu der jeweils aktiven Einheit finden sich am rechten Bildschirmrand detaillierte Informationen, hier lassen sich auch Formation und Ausrichtung festlegen. Um die Einheit zu bewegen, klickt man einfach auf das gewünschte Ziel, ein Mausklick genügt auch, um weitere Einheiten zu aktivieren. In der Statusleiste erscheint (abhängig von der Position der Maus) stets ein kurzer Hilfetext. Die Demoversion von Age of Rifles gestattet es, die historischen Szenarien Bull Run, Antietam, Spicheren und Omdurman zu spielen.
Hardware-Voraussetzung: 486DX-33, 8 MByte RAM, SVGA, DoubleSpeed-CD-ROM, Maus

Assault Rigs Video



Einen ersten Eindruck von Psygnosis´ neuem Actionspiel Assault Rigs können Sie mit diesen Windows-AVI-Videos erlangen. Je nach Rechnerausstattung eignet sich eines von diesen zwei Videos besser. Probieren Sie es einfach aus.
Hardware-Voraussetzung: 486DX/2-66, 4 MByte RAM, Windows, DoubleSpeed-CD-ROM

BackPacker



Ein Spiel rund um das geographische Allgemeinwissen ist BackPacker. Das Windows-Spiel stellt Ihnen zu den Städten, die Sie bereisen, diverse Fragen. Die Bedienung des Spiels erfolgt weitgehend mit der Maus.
Hardware-Voraussetzung: 486DX/2-66, 8 MByte RAM, Windows, DoubleSpeed-CD-ROM, Maus

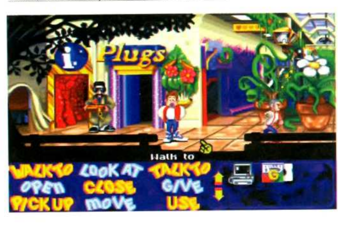
Bad Mojo Demo



Wenn man herausfinden möchte, wie das Leben einer Kakerlake ist, sollte man sich die Demoversion von Bad Mojo zu Gemüte führen. Die Kakerlake wird mit den Cursortasten gesteuert, vor den Gifttöpfen sollte man sich in acht nehmen.
Hardware-Voraussetzung: 486DX/2-66, 8 MByte RAM, Windows, DoubleSpeed-CD-ROM

Bud Tucker

Bud Tucker ist ein klassisches Adventure im Stil der Programme von LucasArts. Wie üblich erfolgt die Bedienung ausschließlich mit der Maus, mit der Sie die Verben im unteren Bildschirmbereich aktivieren und daraufhin das zu manipulierende Objekt anklicken. Unterhaltungen werden ebenfalls durch Anklicken von Antwortalternativen geführt.
Hardware-Voraussetzung: 486DX/2-66, 8 MByte RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Maus



Cyberia 2



Das erfolgreiche Actionspiel Cyberia von Xatrix geht in die zweite Runde. Das seit kurzem in deutscher Sprache erhältliche Spiel stellt keine hohen Anforderungen an den Intellekt: Schießen Sie einfach alles ab, was Ihnen in den Weg kommt. Die Bewegungsbahn Ihres Schiffes ist dabei vorgegeben, Sie sind nur aufgefordert, mit Maus oder Joystick zu zielen und zu schießen. Zum Optionen-Menü kommen Sie später durch den Druck auf die Escape-Taste.
Hardware-Voraussetzung: 486DX/2-66, 8 MByte RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Maus

Das Rätsel des Master Lu



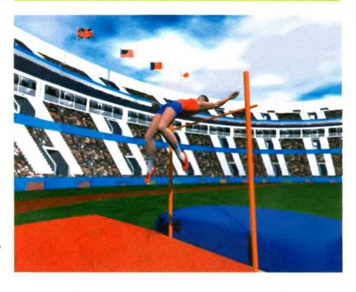
Das Adventure von Sanctuary Woods, das in allen Belangen Bestnoten erlangen konnte, ist nun in einer komplett deutschen Version erhältlich. Wegen der umfangreichen Sprachausgabe profitiert das Spiel sehr stark von der Übersetzung, aber auch im Original hat das Adventure dem Rätselfreund viel zu bieten. Die intuitive Mausbedienung und die hervorragende Grafik machen Das Rätsel des Master Lu zu einem der besten momentan erhältlichen Adventures. Kein Wunder, bei einer PC Action-Wertung von 90%.
Hardware-Voraussetzung: 486DX/2-66, 8 MByte RAM, SVGA-Grafikkarte, DoubleSpeed-CD-ROM, Maus

Deadline



Dieser Trailer von Sony Interactives Deadline versetzt Sie in die Rolle eines amerikanischen Polizisten. Die Mischung aus Strategiespiel und Simulation ähnelt Police Quest SWAT, ist aber weitaus schwieriger zu meistern. Überzeugen Sie sich selbst!
Hardware-Voraussetzung: 486DX/2-66, 8 MByte RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

Daley Thompson´s World Class Decathlon



Das Zehnkampfspiel von Interactive Magic kommt passend zur Sommerolympiade in Atlanta. Die Demoversion des in den USA Bruce Jenners' World Class Decathlon genannten Spiels besteht aus den Disziplinen Weitsprung und Kugelstoßen. Nach dem Ende des Setup-Programms klicken Sie bitte auf das „Installation"-Icon, danach beenden Sie bitte das DirectX-Setup. Mit einem Doppelklick auf „Practice Events" gelangen Sie schließlich in das Demo. Im am weitesten links gelegenen Spind müssen Sie einen Athleten anlegen, um mit einem Klick auf Field und Practice starten zu können.

Weitsprung:
Absprungmarke und Startpunkt des Anlaufs lassen sich durch Ziehen mit der Maus festlegen, anschließend auf Start klicken. Zum Abspringen mit der Maus klicken, zum Anziehen der Beine ebenfalls.

Kugelstoß:
Der Startpunkt läßt sich durch Ziehen mit der Maus festlegen, anschließend auf Start klicken. Zum Loslassen der Kugel ebenfalls mit der Maus klicken.
Hardware-Voraussetzung: 486DX/2-66, 8 MByte RAM, Windows 95

Knight Moves



Ein interessantes Denkspiel hat Spectrum Holobyte mit Knight Moves erstellt. Ein Ritter springt auf einem Schachbrett umher und muß dort in möglichst kurzer Zeit vorgegebene Felder aufsuchen. Der Ritter bewegt sich dabei wie das Rössel beim Schachspiel, d. h. immer zwei Felder in eine Richtung und ein Feld senkrecht dazu. Die Richtung, in die der Ritter springt, wird mit dem Mauszeiger bestimmt.
Hardware-Voraussetzung: 486DX/2-66, 8 MByte RAM, Windows

Larry Pops Up!



In der Reihe „Windows-Software, die keiner braucht" hat nun auch Sierra ein heißes Eisen im Feuer: Larry Pops Up! ist ein schlichtes Windowsprogramm, das ähnlich einem Bildschirmschoner Leisure Suit Larry auf den Desktop bringt und ihn dort einige Sprüche zum Besten geben läßt.
Hardware-Voraussetzung: 486DX/2-66, 4 MByte RAM, Windows, DoubleSpeed-CD-ROM

Magic The Gathering Theme



Dieses Windows 95 Plus!-Desktop-Theme gestaltet Ihren Bildschirm passend zu dem neuen Spiel von MicroProse/Spectrum Holobyte.
Hardware-Voraussetzung: 486DX/2-66, 4 MByte RAM, Windows 95

Mindwarp Video



Einen ersten Eindruck von Maxis´ neuem Actionspiel Mindwarp können Sie mit diesen Windows-AVI-Videos gewinnen.

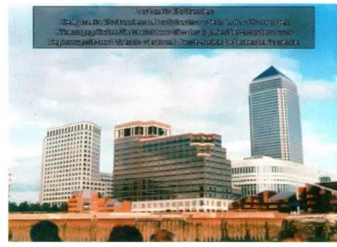
Hardware-Voraussetzung: 486DX/2-66, 4 MByte RAM, Windows, DoubleSpeed-CD-ROM

Panzergeneral II



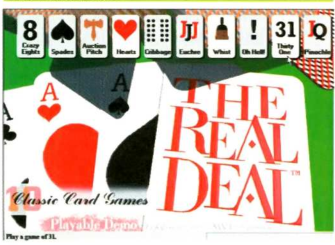
In der Demoversion von Panzergeneral II können Sie die Nordafrika-Missionen Sidi Barrani und El Agheila spielen, die anderen Missionen sind deaktiviert. Das Spiel wird komplett mit der Maus gespielt: um Einheiten zu bewegen, klickt man zuerst diese und dann das Ziel an, für Angriffe zuerst den Angreifer und dann das Opfer. Die Zahl unter den Einheiten gibt logischerweise deren Stärke an. Die Spielsteuerung geschieht über die Buttons, die sich am linken und rechten Bildschirmrand befinden, eine Erklärung zu dem jeweils unter dem Mauscursor befindlichen Button finden Sie in der Statusleiste oben. Die wichtigsten Buttons sind links unten der „Next Unit"-Button, mit dem man von Einheit zu Einheit wechseln kann, sowie rechts unten der „End Turn"-Button, der eine Runde beendet. Ziel des Spiels ist es, wie kann es anders sein, sämtliche Gegner von der Landkarte verschwinden zu lassen.
Hardware-Voraussetzung: 486DX/2-66, 8 MByte RAM, Windows 95, DoubleSpeed-CD-ROM

Planer 2: Stadtrundfahrt London



Nach der Schnitzeljagd eine weitere Demo-Auskopplung von Greenwoods Planer 2. In der Stadtrundfahrt werden dem Spieler diverse Sehenswürdigkeiten gezeigt, außerdem muß er einige Fragen zu der Stadt beantworten. Diese Demoversion hat natürlich noch kein eigentliches Spielziel, also auf der Suche danach nicht verzweifeln.
Hardware-Voraussetzung: 486DX-33, 4 MByte RAM, Maus

The Real Deal



Von Mindscape stammt diese hervorragende Sammlung zehn populärer Kartenspiele, von denen in der Demoversion Hearts, Whist und Thirty-One spielbar sind.

Hearts

Ziel ist es, das Gewinnen von Herzen und der Pik Königin zu vermeiden oder alle Herzen und die Pik Königin zu gewinnen. Anfangs kann man drei Karten an seinen Nachbarn weitergeben. Der Besitzer der Kreuzdame spielt auf, die Farbe muß natürlich bedient werden, die höchste Karte der Farbe sticht. Danach spielt der Gewinner des letzten Stichs. Ein Herz zählt einen, die Pik Königin 13 Minuspunkte. Hat man alle Herzen und die Pik Königin gewonnen, werden 26 Punkte gutgeschrieben.

Whist

Ziel ist es, als Team möglichst viele Stiche zu machen. Die gespielte Farbe muß bedient werden, der anfangs bekanntgegebene Trumpf sticht jede andere Farbe.

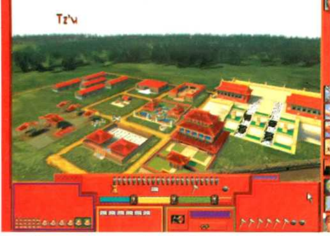
Thirty-One

Ziel ist es, 31 Punkte einer Farbe in der Hand zu halten. Asse zählen elf, Bilder zählen zehn Punkte. Es läßt sich offen oder verdeckt ziehen, mit „Knock" setzt man eine Runde aus.

Hardware-Voraussetzung: 486DX/2-66, 8 MByte RAM, Windows, Maus

Rise & Rule of Ancient Empires

Rise & Rule of Ancient Empires 95
Rise&Rule DirectX
Rise&Rule OLE32S13
Rise&Rule WinG



Von Sierra stammt der Civilization-Konkurrent Rise & Rule of Ancient Empires. Das Spiel wird komplett per Maus gesteuert. Ziel ist es, die gesamte Karte zu beherrschen. Dazu müssen die Städte ausgebaut, die Gegend erkundet und ein Handel etabliert werden, wobei besonderer Wert auf die Einteilung der zur Verfügung stehenden Arbeitsplätze gelegt werden sollte. Mit Siedlern lassen sich neue Städte gründen, Händler sorgen für den Austausch von Rohstoffen. Die Demoversion ist auf 100 Runden je Spieler limitiert, außerdem ist nur die ägyptische und die griechische Kultur vorhanden. Ein Zwei-Spieler-Game ist nur unter Windows 95 möglich.

Es wird automatisch die richtige Version gestartet, abhängig von der verwendeten Windows-Version. Für die Windows 3.1-Version muß WinG und OLE32S installiert sein, für die Windows 95-Version WinG und DirectX.

Hardware-Voraussetzung: 486DX/2-66, 8 MByte RAM, Windows 3.1/95, DoubleSpeed-CD-ROM, Maus, SVGA-Grafikkarte

StarBall

StarBall ist das neue Flipperspiel von GameTek. Es wurde weniger Wert auf eine perfekte Abbildung eines realen Flippers gelegt als auf ein möglichst kurzweiliges Spiel. Leider ist auch die Demo nur kurz spielbar, nach einigen Sekunden bereits beendet sich das Spiel. Aufgezogen wird der Flipper mit der rechten Shift-Taste, die Flipper werden mit den Shift-Tasten aktiviert.

Hardware-Voraussetzung: 486DX-40, 4 MByte RAM



Strike Base



Das österreichische Softwarehaus MAX Design wagt sich mit Strike Base in das Genre der 3D-Actionspiele. Die überraschende Spieltiefe ist der Grund für die lange Tastaturliste, dennoch ist das Spiel leicht erlernbar und äußerst kurzweilig. Die Demoversion besteht aus einem kompletten Level des Spiels.

F1 bis F4	Fahrzeug wechseln
F5	Hauptquartier
F7	Logbuch
F8	Taktische Karte
P	Pause
Alt+X	Zurück zu DOS
Alt+R	Level neu starten
Esc	Zurück
1-5	Geschwindigkeitseinstellung
6-0	Voller Schub
A	Beschleunigen
Y	Bremsen
F6	Sicht wechseln
T	Teleporter aktivieren
L	Dockingmode aktivieren
Q	Karte vergrößern
W	Karte verkleinern
I	Zeit beschleunigen
O	Zeit verzögern
Enter	Deaktivieren des Autopiloten
Space	Ladebuchten umschalten
M	Spiegelt die Maussteuerung
Shift+D	Selbstzerstörung
Shift+C	Aktuelle Ladebucht entleeren

Zehnerblock

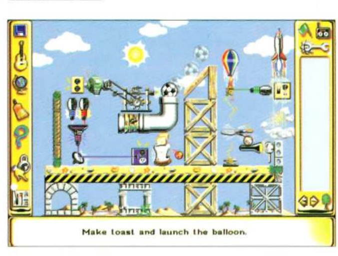
1	Soundeffekte leiser
2	Soundeffekte lauter
3	Soundeffekte ein- / ausschalten
4	Musik leiser
5	Musik lauter
6	Musik ein- / ausschalten
7	Wechseln der horizontalen Auflösung
8	Wechseln der vertikalen Auflösung
9	Farbverlauf ein- und ausschalten.

Hardware-Voraussetzung: 486DX/2-66, 8 MByte RAM

The Incredible Machine 3

Von Sierras kniffligem Denkspiel gibt es nun doch einen dritten Teil. Nachdem der zweite Teil in Deutschland unter dem Namen Professor TIMs verrückte Werkstatt erschien, stehen die Chancen für einen vollwertigen und kniffligen dritten Teil nicht schlecht. Wie stets muß mit abenteuerlichen Maschinen eine Kettenreaktion in Gang gebracht werden, die die anfangs angegebene Aufgabe erfüllt. Die Einzelteile werden mit der Maus vom rechten Bildschirmteil in das Montagefenster gezogen, dort können sie beliebig gedreht, verschoben und kombiniert werden. Die Kreationen lassen sich beliebig oft auf ihre Funktion testen.

Hardware-Voraussetzung: 486DX/2-66, 8 MByte RAM, Windows



Thexder



Der Uraltklassiker Thexder wurde von Sierra ordentlich renoviert und erstrahlt nun in völlig neuem Glanz. Das Multi-Window-Programm hat fünf voll spielbare Levels und ausgesprochen witzige Grafiken zu bieten.

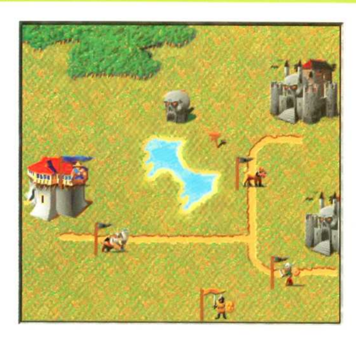
Home	Links springen
Cursor oben	Springen
PgUp	Rechts springen
Cursor links	Nach links bewegen
Cursor rechts	Nach rechts bewegen
End	Nach unten links
Cursor unten	Nach unten bewegen
PgDn	Nach unten rechts
Space	Schießen
Enter	Zuletzt abgelegte Bombe explodieren lassen
Zehnerblock +	Primäre und sekundäre Waffe austauschen
S	Nächste Waffe wählen
A	Vorherige Waffe wählen
W	Nächsten Gegenstand wählen
Q	Vorherigen Gegenstand wählen
E	Gegenstand aktivieren

Hardware-Voraussetzung: 486DX/2-66, 8 MByte RAM, Windows 95

Warlords 2 Deluxe

Diese Demoversion des erfolgreichen (und in Europa kaum zu findenden) Strategiespiels Warlords 2 Deluxe beinhaltet zwei Szenarien und ein Tutorial, ist aber leider auf 40 Runden beschränkt. Da das Spiel äußerst komplex ist, läßt es sich an dieser Stelle unmöglich erklären. Bitte bemühen Sie hierzu die Datei README.TXT und das sehr gut gemachte Tutorial.

Hardware-Voraussetzung: 486DX-40, 4 MByte RAM, SVGA-Grafikkarte, Maus



World Rally Fever



Dieses kurzweilige Rally-Rennspiel von Team 17 gehört nicht eben zu den friedlichen Vertretern des Genres. Mißliebige Gegner werden einfach von der Piste geschoben, wenn das nicht hilft, wird mit Waffengewalt nachgeholfen. Das Spiel benötigt mindestens 612 Kbyte (627.000 Bytes) DOS-Speicher, sonst bleibt der Bildschirm schwarz!

Cursor oben	Beschleunigen
Cursor unten	Bremsen
Cursor links	Links
Cursor rechts	rechts
Enter	Springen
Shift rechts	Schießen

Hardware-Voraussetzung: 486DX/2-66, 8 MByte RAM

UPDATES

Mit den Cursortasten oder einem Mausklick wählen Sie ein Update oder Patch aus. Mit den Pfeilen über und unter der Liste scrollen Sie um eine Zeile ab- oder aufwärts.

Findet Updates/ Patches nach Stichworten



Hier können Sie auf Updates in älteren PC Action-Ausgaben zugreifen.

Zurück in das FILE ACTION-Menü

Kopiert/ Installiert das aktuelle Update

Aliens 1.03
Diese Software updatet das Spiel Aliens auf Version 1.03.

Civilization II 1.06
Diese Software updatet das Spiel Civilization II auf Version 1.06.

CivNet 1.03
Diese Software updatet das Spiel CivNet auf Version 1.03.

Entomorph 1.1
Diese Software updatet das Spiel Entomorph auf Version 1.1.

Panzer General 2 1.1
Diese Software updatet das Spiel Panzer General 2 auf Version 1.1.

ProPinball - The Web 1.3
Diese Software updatet das Spiel ProPinball - The Web auf Version 1.3.

Ripper 1.02
Diese Software updatet das Spiel Ripper auf Version 1.02.

Su-27 Flanker 1.05
Diese Software updatet das Spiel Su-27 Flanker auf Version 1.05.

Terminator Future Shock US 1.2
Diese Software updatet die US-Version des Spieles Terminator Future Shock auf Version 1.2.

Terra Nova 1.09
Diese Software updatet das Spiel Terra Nova auf Version 1.09.

Pole Position Bugfix
Diese Software updatet das Spiel Pole Position.

TOOLS

Mit den Cursortasten oder einem Mausklick wählen Sie ein Tool aus. Mit den Pfeilen über und unter der Liste scrollen Sie um eine Zeile ab- oder aufwärts.

Findet Tools nach Stichworten



Hiermit gelangen Sie in das umfangreiche Toolarchiv.

Zurück in das FILE ACTION-Menü

Kopiert/ Installiert das aktuelle Tool

Im aktuellen Toolbereich finden Sie Editoren, Cheatprogramme oder Savegames zu denjenigen Spielen, die auch den Heftschwerpunkt bilden. Aufgrund der Aktualität einiger dieser Spiele ist nicht immer viel vorhanden, deshalb werden auch in den folgenden Ausgaben Hilfsprogramme zu diesen Spielen vorgestellt werden. Im Toolbereich befinden sich diesmal folgende Tools und Savegames:

Chewy - Esacape from F5 Savegames
Mit diesen Savegames sollten Sie der Lösung des Adventures näher kommen.

Civilization 2 Szenario Alexander der Große
Diese Zusatzszenario für Sid Meyers Colonization 2 stammt direkt vom Hersteller MicroProse und macht den Anfang einer ganzen Reihe von Zusatzszenarien.

Cyberia 2 Cheat
Mit diesem Cheatprogramm lassen sich Savegames so patchen, daß sämtliche Sequenzen zur Verfügung stehen. Verwendung: CY2CHEAT Name.LOG.

Fantasy General Savegames
Mit diesen Savegames sollten Sie dem Ende des Strategiespieles näher kommen.

Hand of Fate Savegames
Mit diesen Savegames sollten Sie der Lösung des Adventures näher kommen.

Indiana Jones 3 Savegames
Mit diesen Savegames sollten Sie der Lösung des Adventures näher kommen.

Indiana Jones 4 Savegames
Mit diesen Savegames sollten Sie der Lösung des Adventures näher kommen.

Jagged Alliance CD-ROM Update 1.11
Dieses Update behebt die ärgsten Fehler der CD-ROM-Version von Jagged Alliance.

Jagged Alliance Editor
Mit diesem Editor können Sie die Fähigkeiten Ihrer Soldaten verstärken und ihnen Waffen geben. Auch die Namen können verändert werden.

Jagged Alliance Editor 1.5
Eine etwas aktuellere Version des Jagged Alliance Editors, der zwar etwas mehr kann, dafür aber manchmal Abstürze verursacht.

Jagged Alliance Heal Patch
Dieses Programm heilt alle Charaktere, die es in der Datei QUICK.SAV findet.

Jagged Alliance Mercenary Cheat
Mit diesem Editor lassen sich die Eigenschaften der Mercenaries nach Wunsch verändern.

Jagged Alliance Money Cheat
Mit diesem Editor läßt sich das Guthaben nach Wunsch verändern.

Legend of Kyrandia Savegames
Mit diesen Savegames sollten Sie der Lösung des Adventures näher kommen.

Monkey Island Savegames
Mit diesen Savegames sollten Sie der Lösung des Adventures näher kommen.

Monkey Island 2 Savegames

Mit diesen Savegames sollten Sie der Lösung des Adventures näher kommen.

Simon the Sorcerer Savegames

Mit diesen Savegames sollten Sie der Lösung des Adventures näher kommen.

Simon the Sorcerer 2 Savegames

Mit diesen Savegames sollten Sie der Lösung des Adventures näher kommen.

Windows 95 Theme Lion King

Dieses Windows 95 Plus!-Desktop-Theme gestaltet Ihren Bildschirm passend zu Lionking.

Windows 95 Theme Mechwarrior 2

Dieses Windows 95 Plus!-Desktop-Theme gestaltet Ihren Bildschirm passend zu Mechwarrior 2.

Windows 95 Theme Monty Python

Dieses Windows 95 Plus!-Desktop-Theme gestaltet Ihren Bildschirm passend zur Komikertruppe Monty Python.

Windows 95 Theme Sonic

Dieses Windows 95 Plus!-Desktop-Theme gestaltet Ihren Bildschirm passend zu Sonic.

Zork Nemesis Savegames

Mit diesen Savegames sollten Sie der Lösung des Adventures näher kommen.

ARCHIV

Ein Untermenü des Toolbereichs ist das Archiv. Dies ist eine Sammlung von Editoren, Cheatprogrammen, Szenarien, Savegames, Zusatzfahrzeugen und vielem mehr.
Interessante Zusatzprogramme zu Spielen, die nicht speziell im Heft erwähnt werden, aufgrund ihrer Verbreitung aber dennoch für viele Spieler interessant sein dürften, finden Sie hier. Seien es zusätzliche Fahrzeuge zu Simulationen, Landschaftseditoren oder Szenarien für Strategiespiele, Cheatprogramme, Add-Ons oder Mannschaften für Sportspiele - was auch immer Sie suchen, hier finden Sie es. Auch die Dateien aus den Toolbereichen vorangegangener Ausgaben finden hier ihren Platz.



MESSAGE ACTION



Die Nachrichtenforen sind eine Plattform für die Leser. Anders als in Leserbriefseiten können hier Meinungen, Hilfegesuche und -angebote ohne aufwendiges Layout oder Streichungen aus Platznot plaziert werden. Solange ein Beitrag thematisch in das jeweilige Forum paßt und keinerlei rechtliche oder moralische Grundsätze verletzt werden, gelangen die Beiträge schnellstmöglich auf die nächste PC-ACTION-CD-ROM.

Die Teilnahme ist ganz einfach: Wenn Sie zu einem Forum etwas beizutragen haben, wählen Sie den Menüpunkt Neue Nachricht an, geben der Nachricht einen Titel, wählen den Adressaten (ALLE oder ein bestimmter Forumteilnehmer) und schreiben den Text. Anschließend wird die fertige Nachricht auf Laufwerk A gesichert. „Attachments", also an Nachrichten angehängte Dateien, sind zur Zeit leider noch nicht möglich. Schicken Sie die Diskette an:

Computec Verlag GmbH
Redaktion Message Action
Isarstr. 32-34
90451 Nürnberg

Die Message Action besteht aus folgenden Foren:

Leser-Spieletips

Haben Sie einen nützlichen Cheat gefunden? Sind Sie einer ganz neuen PacMan-Strategie auf der Spur und benötigen Beistand? Für Spieletips und alles, was dazugehört, ist das Leser-Spieletip-Forum gedacht.

Kleinanzeigen

Wenn Sie Ihren Computer verkaufen wollen oder eine neue Stehlampe suchen, sind Sie hier richtig. Leider sind die Kleinanzeigen nicht kostenlos: einen Unkostenbeitrag von jeweils 5,00 DM müssen wir erheben. Legen Sie den Betrag bitte in bar oder per Scheck bei.

Kontakte

Hier können Sie auf Partnersuche gehen - ernsthaft versteht sich. Obwohl viele Spiele mittlerweile über einen Mehrspielermodus verfügen, liegt der Packung immer noch kein Mitspieler bei - hier finden Sie einen.

Diskussionsforen

Die Diskussionsforen sind eine Gruppe von Foren mit sich, je nach bei Bedarf, ändernden Themen. Im Augenblick gibt es folgende Foren:
Z versus Command & Conquer
Windows 95 und Spiele
Frauen und Computer
Übertriebene Hardwareanforderungen neuer Spiele
Pro und contra Spiele-Indizierungen
Die Multimedia- und Online-Lüge
Das Spiel des Jahres
Auch hier hat man die Möglichkeit, auf bestehende Nachrichten zu antworten oder eine neue Nachricht zu initiieren.

Leser fragen

Wenn Sie Rat bei Hard- oder Softwareproblemen benötigen, Fragen an andere Leser oder die PC Action-Redaktion oder irgendetwas anderes auf dem Herzen haben, so ist dieses das geeignete Forum für Sie.

Leserbriefe

Sollten Sie für Ihre Nachricht kein geeignetes Forum finden (und bitte nur dann), gibt Ihnen der Leserbrief-Bereich die Möglichkeit, sich zu äußern. Natürlich können Sie hier auch auf die Nachrichten anderer Leser antworten. Bitte beachten Sie, daß es der Redaktion im Augenblick nur in Ausnahmefällen möglich ist, Leserbriefe zu beantworten.

Tips und Tricks-Datenbank

Das einzige Forum, das Ihnen nicht die Möglichkeit gibt, sich selbst zu äußern, ist die Tips&Tricks-Datenbank. Hier finden Sie Komplettlösungen, Cheats und vieles mehr, was sich an Wissen rund um Spiele angesammelt hat. Die ständig aktualisierten Texte lassen sich natürlich auch ausdrucken.

Privates Postfach

Sollte Ihnen jemand durch Angabe Ihres Login-Namens als Adressat eine private Post geschrieben haben, erhalten Sie sie hier. VORSICHT: Wer sich unter Ihrem Namen einloggt, kann auch Ihre private Post lesen!

SPECIAL ACTION

Mit den Cursortasten oder einem Mausklick wählen Sie ein Tool aus. Mit den Pfeilen über und unter der Liste scrollen Sie um eine Zeile ab- oder aufwärts.



Kopiert/installiert das aktuelle Tool

Zurück in das Hauptmenü

SOFTWARE UNSERER LESER

Zahlreiche PC-Besitzer programmieren hin und wieder mit der mitgelieferten Programmiersprache Basic oder mit professionelleren Produkten. Daß für eine gute Software nicht unbedingt ein großes Softwarehaus Pate stehen muß, beweisen diesen Monat Memory und vor allem Clonk, die uns von unseren Lesern zugeschickt wurden. Wenn auch Sie der Meinung sind, daß die Idee und/oder die Aufmachung Ihrer selbstgeschriebenen Software es wert ist, auf der PC Action-CD-ROM veröffentlicht zu werden, schicken Sie die Diskette/DAT/QIC/CD an:

Computec Verlag GmbH
Redaktion PC Action Software
Isarstr. 32-34
90451 Nürnberg

Bitte beachten Sie, daß es der Shareware-Idee absolut nicht entspricht, wenn dem potentiellen Kunden ein fast funktionsuntaugliches Produkt gegeben wird, das er erst durch Zahlung eines Geldbetrages upgraden und auf seine Tauglichkeit prüfen kann. Solche Crippleware wird nicht veröffentlicht!

Clonk Advanced Players Edition



CLONK von Matthes Bender ist ein Taktik- und Geschicklichkeitsspiel. Die Advanced Players Edition kann auch alleine gespielt werden, jedoch erreicht der Spielspaß in keinem Fall den eines Zwei-Spieler-Spiels. Jeder Spieler steuert getrennt seinen Clonk-Captain und den Rest seiner Clonk-Mannschaft. Ziel des Spiels ist es, als erster den Captain des Gegners unschädlich zu machen. Tips zum Spiel finden Sie in der Datei CLONK.DOC.

Y,1	Captain marschiert nach links
X,2	Captain bleibt stehen
C,3	Captain marschiert nach rechts
A,4	Mannschaft marschiert nach links
S,5	Mannschaft versammelt sich und bleibt stehen
D,6	Mannschaft marschiert nach rechts
Q,7	Alle Clonks springen (in Runden, in denen gegraben werden kann)
W,8	Alle Clonks werfen einen Stein (wenn sie einen haben)
E,9	Captain beginnt zu graben (um nach oben zu graben, die Richtungstasten mehrmals drücken)

Hardware-Voraussetzung: 486DX-40, 1 MByte RAM

Savegame Editor Construction Kit



Ein Programm zum Analysieren und Editieren von Savegames sowie dem Erstellen eigener Savegame-Editoren ist das Savegame Editor Construction Kit von Frank Necas-Nießner und Michael Schwarz. Das überaus mächtige Programm verfügt über mehr Features als sich an dieser Stelle aufzählen lassen. Für die nicht ganz triviale Bedienung finden Sie in dem Programm ANLEITNG.EXE eine gute Anleitung.

Hardware-Voraussetzung: 386DX, 1 MByte RAM

Memory



Von Daniel Jelkmann stammt diese Umsetzung des bekannten Spiels Memory. Die Bedienung ist denkbar einfach: Mit der Maus werden jeweils zwei Karten aufgedeckt, die dann für 15 Sekunden sichtbar bleiben. Sollten zwei identische Karten gefunden worden sein, so bleibt dieses Paar aufgedeckt. Das Spiel ist beendet, wenn alle Karten aufgedeckt sind.

Hardware-Voraussetzung: 386DX, 1 MByte RAM, Maus

CheatMania

Tips Allgemein

Ambermoon	Elite 2	Pinball Dreams
Arkanoid 2	Elite Plus	Prince 2
Barbarian	Energie Manager	Privateer
Burntime	Helloween Harry	Railroad Tycoon
Cybernoid 2	Inca	Rebel Assault
Dogs of War	Incredible Toons	Shadowcaster
Doom	Jazz Jackr.	Syndicate
Doom Cont.	Keen 6	T.F.X
Doom 2	Mad News	
Dungeon Hack	Terminal Velocity	Spear of Destiny
Bundesliga Manager Professional 2.0		
Wing Commander Academy		
Zurueck zum Inhalt	Teil-Auswahl	

Wer nach Freezeradressen, Hex-Codes oder Komplettlösungen sucht, ist mit Cheatmania von Wolfgang Barthel gut bedient.

Hardware-Voraussetzung: 486DX, 2 MByte RAM

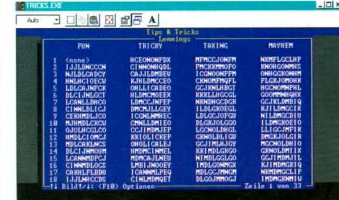
CodeMaster 4.0



Wertvolle Hexcodes, Cheats und Komplettlösungen lassen sich in CodeMaster 4.0 von Frazzetta Marco finden - vorausgesetzt, man kommt mit der etwas ungewöhnlichen Menüführung zurecht. Um das Programm zu verlassen, drücken Sie im Hauptmenü bitte Strg+Untbr

Hardware-Voraussetzung: 386DX, 1 MByte RAM

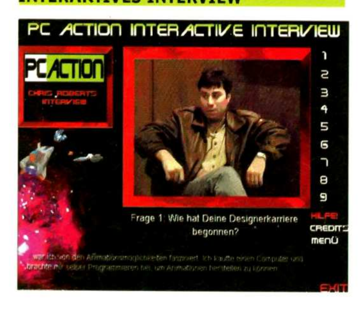
Tricks



Diese Sammlung von ausschließlich „unfairen" Arten, Spiele zu gewinnen, kommt von Stephan Windmüller. Unter der übersichtlichen SAA-Oberfläche finden sich zahlreiche Cheats, Paßwörter etc. zu zahlreichen Spielprogrammen.

Hardware-Voraussetzung: 386DX, 1 MByte RAM

INTERAKTIVES INTERVIEW



Chris Roberts, der Erfinder und Designer der erfolgreichen Weltraum-Action-Serie Wing Commander, spricht über die Vergangenheit und seine Zukunftsvisionen. Den Ton haben wir original belassen, die Übersetzung läuft als Text auf dem Bildschirm mit.

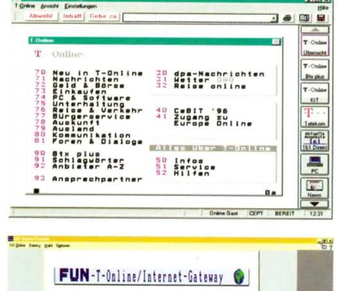
Hardware-Voraussetzung: 486DX/2-66, 4 MByte RAM, Windows, DoubleSpeed-CD-ROM

T-Online

T-Online 1.0-11 Light

Mit diesem T-Online- (ehemals Datex-J, ehemals BTX) Dekoder läßt sich die atemberaubende Welt des Homebankings, des Onlineshoppings und fast aller anderen Dienste von T-Online bewundern. Der KIT-Standard wird selbstverständlich unterstützt, jedoch fehlen die für den Internetzugang notwendigen Dateien.

Hardware-Vorraussetzungen: 486DX/2-66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Windows 3.1, Maus



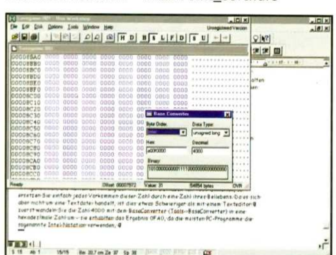


HEX-EDITOR WORKSHOP

Der HexWorkshop ermöglicht einfaches Editieren, Einsetzen, Löschen, Ausschneiden und Kopieren von Hexadezimal-Codes. Damit können Sie sich durch kleine Veränderungen in Programmdateien und Savegames durch jedes beliebige Spiel schummeln. Folgende zusätzliche Bearbeitungs-Möglichkeiten sind beinhaltet: Gehe zu (goto), Finde (find), Ersetze (replace), Dateivergleich (file compare) und Prüfsummenberechnung (checksum calculation). Neu in der Version 2.0 ist die „disk editing" Möglichkeit, die es erlaubt, auf ein beliebiges Laufwerk zuzugreifen. Mit Hexworkshop erhalten Sie zudem einen „Base Converter", für Umrechnungen zwischen Hex, Dezimal und Binär, einen „Hex Calculator" (unterstützt +,-,*,/) und einen „Bit Manipulator" (unterstützt &, |, <<, >>, ^).

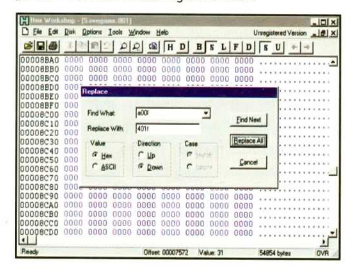
Den Hersteller Breakpoint Software erreichen Sie unter

CompuServe:	75554,377
America Online:	BreakPoint
Microsoft Network:	BreakPoint_Software



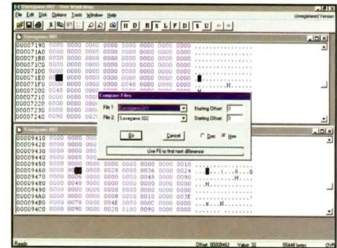
Die Möglichkeiten von HexWorkshop sind vielfältig, die Anwendung jedoch ganz einfach. Ein praktisches Beispiel: Angenommen, Sie wollen in einer Command & Conquer-Mission Ihr Anfangsguthaben verändern, so gehen Sie wie folgt vor:

1. Speichern Sie den Spielstand am Anfang der jeweiligen Mission sofort ab.
2. Verlassen Sie Command & Conquer.
3. Starten Sie den HexWorkshop und öffnen Sie die neueste Datei mit dem Namen Savegame.???
4. Angenommen, Sie hatten am Anfang der Mission ein Guthaben von 4.000 Einheiten, so ersetzen Sie einfach jedes Vorkommen dieser Zahl durch eine Zahl Ihres Beliebens. Da es sich aber nicht um eine Textdatei handelt, ist dies etwas schwieriger als mit einem Texteditor:
zuerst wandeln Sie die Zahl 4.000 mit dem Base-Converter (Tools-BaseConverter) in eine hexadezimale Zahl um - sie erhalten das Ergebnis 0FA0, da die meisten PC-Programme die sogenannte Intel-Notation verwenden, stellen Sie die Byte Order auf „Intel". Nun lautet das Ergebnis A00F.



5. Anschließend wandeln Sie Ihr gewünschtes Guthaben, in diesem Beispiel 8.000 Einheiten, ebenfalls in eine Hexadezimale Zahl um. Das Ergebnis lautet 401F.
6. Wieder im HexWorkshop, ersetzen Sie mit Edit->Replace jedes Vorkommen von A00F durch 401F, und schon ist die Arbeit getan.
7. Mit File-Save speichern Sie die Datei nun ab, auf die Frage, ob Sie eine Sicherungskopie erstellen wollen, sollten Sie in jedem Fall mit Ja antworten.
8. Wieder in Command & Conquer, können Sie nun den gepatchten Spielstand laden - und siehe da: Ihr Anfangsguthaben hat sich verdoppelt.

Da die Spielstände von Command & Conquer stets unterschiedlich lang sind, ist es hier unumgänglich, etwas im Nebel zu stochern. Sind die Dateilängen der Savegames hingegen identisch, bietet sich eine andere Vorgehensweise an:



1. Speichern Sie zwei zeitlich nahe aufeinanderfolgende Spielstände ab, die sich durch den Inhalt des zu verändernden Wertes unterscheiden.
2. öffnen Sie beide Dateien im HexWorkshop.
3. Mit Tools-Compare werden Ihnen nun alle Stellen angezeigt, an denen sich die zwei Spielstände unterscheiden. Befindet sich an einer angezeigten Stelle eine Zahl, die dem Inhalt des zu verändernden Wertes entspricht, sollten Sie diese Stelle einfach mit einem Wert Ihrer Wahl überschreiben. Da am Spiel selbst nichts verändert wird, ist das Patchen von Spielständen ein harmloses Unterfangen.
Dieses Vorgehen eignet sich prinzipiell auch bei Savegames unterschiedlicher Länge, hier muß man aber zuerst herausfinden (einfach anschauen), ab welchen Stellen die zwei Dateien miteinander verglichen werden sollen.
4. Nun abspeichern und den Spielstand vom Spiel aus laden - hat sich nicht der gewünschte Erfolg eingestellt, versuchen Sie Ihr Glück einfach an einer anderen Stelle der Spielstanddatei.

WER LIEST PC ACTION ?

Sie können uns helfen, diese Frage zu beantworten. Nachfolgend findet sich ein kleiner **Fragenkatalog**, der uns Aufschluß über die Zusammensetzung, Meinungen und Bedürfnisse der **PC Action-Leser** geben kann. Als Folge einer entsprechenden Auswertung können wir Ihnen PC Action **kompakter, leserorientierter** und damit **attraktiver** präsentieren.
Damit sich die kleine Mühe für Sie aber auch lohnt, verlosen wir unter allen Einsendern **25 brandaktuelle Spielehits** von Advanced Tactical Fighter bis Zork: Nemesis. Um die Gunst unserer Glücksfee zu finden, trennen Sie diese Seite bitte aus dem Heft (oder kopieren sie). Die **ausgefüllte Leserumfrage** schicken Sie bitte an:

Computec Verlag • PCA Leserumfrage •
Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg

Bitte nicht vergessen:
Absender deutlich auf dem Briefumschlag vermerken.

1. Ihr Alter?

❍ < 16 Jahre ❍ 17-18 Jahre ❍ 19-25 Jahre
❍ 26-39 Jahre ❍ 40 Jahre und älter

2. Ihr Geschlecht?

❍ männlich ❍ weiblich

3. Ihre Tätigkeit?

❍ Berufstätig ❍ Schüler ❍ Student

4. Seit wann lesen Sie PC ACTION?

❍ zum ersten Mal ❍ seit 1 Ausgabe ❍ seit 2 Ausgaben
❍ seit 3 Ausgaben ❍ seit 4 Ausgaben

5. Wie beurteilen Sie PC ACTION?

kompetent:	❍ sehr	❍ weniger	❍ gar nicht
kritisch:	❍ sehr	❍ weniger	❍ gar nicht
günstig:	❍ sehr	❍ weniger	❍ gar nicht
übersichtlich:	❍ sehr	❍ weniger	❍ gar nicht
nützlich:	❍ sehr	❍ weniger	❍ gar nicht

6. Wie beurteilen Sie die einzelnen Rubriken? Vergeben Sie Noten von 1-6
(1=gefällt mir sehr gut, 6 = gefällt mir überhaupt nicht):

Aktuelle Spieletips, Note: ....
❍ Umfang zu gering ❍ Umfang genau richtig ❍ Umfang zu groß
Klassiker Spieletips, Note: ....
❍ Umfang zu gering ❍ Umfang genau richtig ❍ Umfang zu groß
Tests, Note: ....
❍ Umfang zu gering ❍ Umfang genau richtig ❍ Umfang zu groß
News, Note: ....
❍ Umfang zu gering ❍ Umfang genau richtig ❍ Umfang zu groß
CD-ROM-Teil, Note: ....
❍ Umfang zu gering ❍ Umfang genau richtig ❍ Umfang zu groß
Netzwelt-Teil, Note: ....
❍ Umfang zu gering ❍ Umfang genau richtig ❍ Umfang zu groß
Vorschau-Teil, Note: ....
❍ Umfang zu gering ❍ Umfang genau richtig ❍ Umfang zu groß

7. Welche Inhalte vermissen Sie in PC ACTION?

❍ nichts
❍ folgende Inhalte: ....

8. Wie beurteilen Sie die CD-ROM? Vergeben Sie Noten von 1-6
(1=gefällt mir sehr gut, 6 = gefällt mir überhaupt nicht):

Note: ....

9. Was sagen Sie zu den Inhalten der CD-ROM?

Filmbeiträge auf CD-ROM
❍ sollte mehr geben ❍ Umfang genau richtig ❍ sollte weniger geben
Demos
❍ sollte mehr geben ❍ Umfang genau richtig ❍ sollte weniger geben
Bugfixes
❍ sollte mehr geben ❍ Umfang genau richtig ❍ sollte weniger geben
Shareware-Spiele
❍ sollte mehr geben ❍ Umfang genau richtig ❍ sollte weniger geben
Tools
❍ sollte mehr geben ❍ Umfang genau richtig ❍ sollte weniger geben
Tips & Tricks
❍ sollte mehr geben ❍ Umfang genau richtig ❍ sollte weniger geben

10. Welche der folgenden Aussagen trifft auf Sie in Bezug auf PC ACTION am ehesten zu?

❍ ich bin ein absoluter Fan von PC ACTION
❍ bin kein Fan, jedoch ist PC ACTION für mich das beste PC-Spiele-Magazin
❍ für mich ist PC ACTION nur eine Ergänzung
❍ PC ACTION kann mich inhaltlich nicht überzeugen
❍ ich kaufe PC ACTION nur, weil andere Magazine zu teuer sind

■ **11. Was wäre aus Ihrer Sicht ein fairer Preis für ein PC-Spiele-Magazin?**

❍ bis DM 5,-
❍ DM 5,- bis DM 7,50
❍ DM 7,50 bis DM 9,90
❍ DM 10,- und mehr

■ **12. Welche anderen PC-Spiele-Magazine kennen Sie/ kaufen Sie regelmäßig?**

	kenne ich	kaufe ich regelmäßig
PC GAMES	❍	❍
PC PLAYER	❍	❍
POWER PLAY	❍	❍
PC SPIEL	❍	❍
PC JOKER	❍	❍
PC POWER	❍	❍

■ **13. Welche Systemausstattung besitzen Sie/ wollen Sie in den nächsten 6 Monaten kaufen?**

	besitze ich	will ich kaufen
PC 386	❍	❍
PC 486	❍	❍
PC Pentium	❍	❍
CD-ROM-Laufwerk	❍	❍
Soundkarte	❍	❍
Drucker	❍	❍
Modem	❍	❍
< 14.400 bps	❍	❍
14.400 bps	❍	❍
28.800 bps	❍	❍
ISDN-Modem	❍	❍
Internet-Zugang	❍	❍
benutzter Browser: Netscape	❍	❍
sonstiger:	❍	❍

■ **14. Das Internet nutze ich**

hauptsächlich für: ❍ Unterhaltung/Spiele ❍ Informationen

■ **15. Sind Sie gegenüber Online-Shopping...**

❍ aufgeschlossen ❍ nicht aufgeschlossen

■ **16. Wie viele Personen lesen außer Ihnen noch Ihre Ausgabe der PC ACTION?**

❍ +1 ❍ +2 ❍ +3 ❍ +4 ❍ 5 und mehr

■ **17. Wie häufig besuchen Sie Kinos pro Jahr?**

❍ bis zu 1x
❍ bis zu 3x
❍ bis zu 6x
❍ bis zu 12x
❍ 12x und mehr

■ **18. Was sehen Sie sich regelmäßig im Fernsehen an?**

❍ Fußball
❍ Formel 1
❍ Boxen
❍ Serien, nämlich: ....

■ **19. Wie viele Spiele haben Sie in den letzten 3 Monaten gekauft?**

❍ 1 ❍ 2 ❍ 3 ❍ 4 ❍ 5 ❍ 6 und mehr

■ **20. Kaufen Sie eher...**

❍ aktuelle, teure Spiele ❍ ältere, günstige Spiele ❍ sowohl als auch

■ **21. Welcher Name eines Spieleherstellers fällt Ihnen spontan ein?**

....

■ **22. Wie empfinden Sie das Verhältnis Anzeigen/Redaktion?**

❍ ausgewogen ❍ zu viele Anzeigen

■ **23. Welchen Nutzen ziehen Sie aus Produktanzeigen?**

❍ Produktinformationen ❍ Vorabinformationen

■ **24. Haben Sie schon einmal bewußt ein Spiel aufgrund einer Anzeige gekauft?**

❍ ja ❍ nein

■ **25. Wo kaufen Sie Ihre Spiele?**

❍ im Fachhandel
❍ in Kaufhäusern/Warenhäusern
❍ beim Versandhandel

■ **26. Was ist ausschlaggebend für eine Bestellung bei einem ganz bestimmten Versandhändler:**

❍ Größe der Anzeige ❍ Angebotsvielfalt ❍ Bekanntheit ❍ Preise

■ **27. Welcher Hardwarehersteller fällt Ihnen ganz spontan ein?**

....

■ **28. Planen Sie den Besuch von Computermessen, wenn ja welcher?**

❍ nein ❍ ja, CeBIT ❍ ja, CeBIT Home ❍ Computer ´96

■ **29. Beachten Sie mehr die Anzeigen...**

❍ im redaktionellen Bereich? ❍ auf dem Umschlag?

■ **30. Wie ist Ihre Einstellung zu bestimmten Marken?**

❍ wenn ich mit einer Marke zufrieden bin, kaufe ich sie auch weiterhin
❍ ich kaufe hauptsächlich Markenartikel
❍ Marken interessieren mich nicht, ich bin preisbewußt
❍ Markenartikel haben in der Regel eine höhere Qualität

■ **31. Wie ist Ihre Einstellung zu Werbung?**

❍ Werbung ist überflüssig
❍ gut gemachte Werbung ist unterhaltend/informativ

■ **32. Werbung stört mich überwiegend**

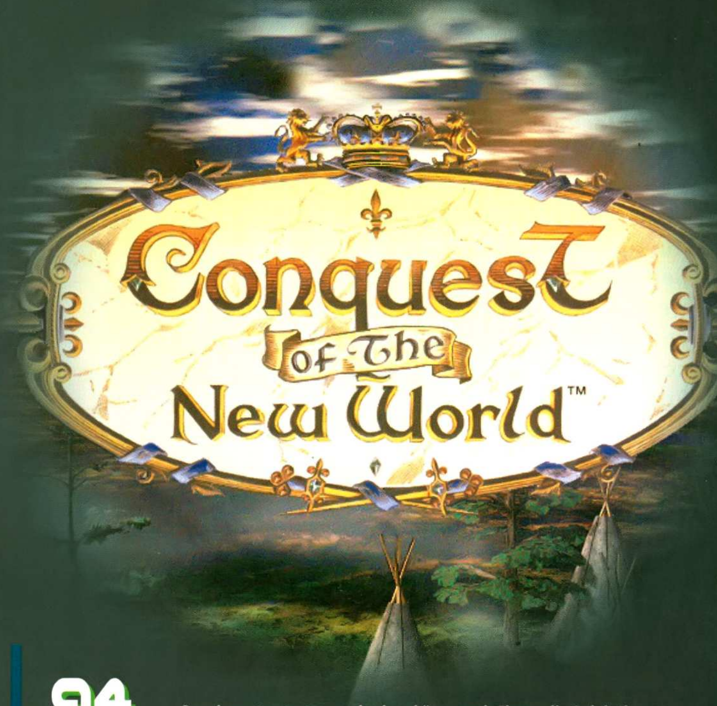
❍ im Fernsehen ❍ im Kino ❍ im Radio ❍ in Zeitschriften

SPIELETIPS

Spieletips

Klassik Spieletips

Kurztips



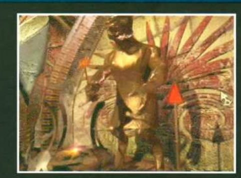
94 Conquest of the New World

Gerade erst getestet, und schon können wir Ihnen die Spieletips zu Interplays 3D-Colonization liefern. Erfahren Sie, wie Sie mit Indianern verfahren sollten, welche Bauplätze sich für Kolonien besonders eignen, wie Sie Ihre Militäreinheiten effektiv befehligen und wann der Schritt in die Unabhängigkeit am günstigsten erfolgen sollte.



84 Die Siedler 2

Na bitte! Nachdem wir Ihnen in der Ausgabe 4/96 in unseren Klassiker-Tips bereits den Vorgänger ans Herz gelegt haben, folgen nun die ausführlichen Tips zu Siedler 2. Wir sagen Ihnen, wie Sie die neuen Gebäude optimal in Ihr Spiel einbinden können, und welche neuen Militär-Strategien Ihren Gegnern den niedlichen Hals brechen sollten.



104 Zork: Nemesis

Himmel, wo sind nur die vier Wissenschaftler zu finden? Begeben Sie sich mit uns auf die Spurensuche in den Forbidden Lands. Enttarnen Sie nach und nach die wahren Charakterzüge der Alchimisten und lüften Sie das düstere Geheimnis, das sich wie ein schwarzer Schatten über eine einst friedliche Welt gelegt hat.



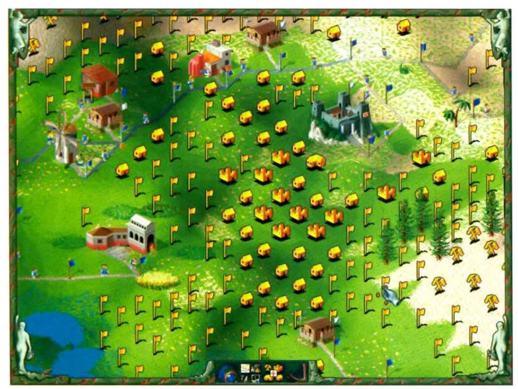
Auf einen Blick:
- Aller Anfang ist schwer
- Es werde Licht
- Straßenbau
- Baupläne

SIEDLER 2



Die Sauregurken-Zeit fällt dieses Jahr aus. Mit dem Nachfolger zum Blockbuster Die Siedler sorgt Blue Byte erneut für stundenlangen Spielspaß. Auf den folgenden Seiten erfahren Sie, welche wirtschaftlichen und militärischen Strategien im Spiel zur Verfügung stehen und wie diese optimal einzusetzen sind.

Das nennt man optimales Timing: In der April-Ausgabe noch als Klassiker präsentiert, stehen im Mai schon die siedelnden Nachfolger in den Verkaufsregalen. Als Grundlage für erfolgreiche Besiedlungstaktiken kann dabei ohne weiteres der erwähnte Klassiker-Artikel herangezogen werden. Um alle neuen Aspekte des Sequels und die sich daraus ergebenden Konsequenzen für das Spiel kennenzulernen, sollten Sie sich folgenden Artikel aufmerksam durchlesen. Sie finden Tips und Vorgehensweisen zu den Szenarien und den ersten Kapiteln der Römer-Kampagne. Außerdem haben wir natürlich das veränderte Handelsmenü betrachtet.



DURCH DAS BAUHILFSMENÜ KÖNNEN SIE GENAU SEHEN, WO NOCH WICHTIGE GEBÄUDE PLAZIERT WERDEN KÖNNEN.

Aller Anfang ist schwer

Die ersten Gebäude nach dem Start einer Mission sind schon aus Siedler 1 bekannt: Holzfäller sorgen für Baumstämme, Sägewerke schneiden diese brettergerecht, Steinmetze produzieren Granitblöcke und Förster pflanzen Jungbäume an. Baracken sind keine abbruchreifen Unterkünfte, sondern Grundlage für die Expansion des eigenen Besitztums - alle erreichbaren Grenzen werden fix mit selbigen zugepflastert, wobei der Wegebau nicht alle großen Bauplätze vernichten sollte. Die mageren Nahrungsvorräte können bei Meer- oder Flußlage mit Hilfe einer Fischerhütte dezent aufgestockt werden - macht allerlei Wild die heimische Gegend unsicher, können Sie zusätzlich einen Jäger auf die Pirsch schicken (womit schon das erste neue Gebäude eingeweiht wurde). Im Vergleich zum Klassiker legt das Sequel beim Baumaterial wesentlich mehr Wert auf Granit - Sie sollten Ihre Lumberjacks und Steinmetze also ungefähr im gleichen Verhältnis anwerben. Um jederzeit einen Überblick über Zustand und gegebenenfalls Produktivität der Gebäude zu haben, sind immer die Tasten „C“und „S“ zu aktivieren. Auf diese Weise läßt sich auch unmittelbar verfolgen, wann ein Gebäude fertiggestellt wird und wie lange es bis zum Einzug des betreffenden Bewohners dauert. Fehlen einem bestimmten Gebäude Produktionsfaktoren, kann dieser Umstand schnell erkannt und behoben werden.

Es werde Licht!

Die wohl bedeutendste Änderung haben die Siedler im Bereich der Aufklärung erfahren: Jedes Tal und jede Wiese außerhalb der eigenen Besitztümer muß nun mehr oder weniger mühsam erkundet werden. Um den vollen Durchblick zu erhalten und nicht plötzlich vor der Haustüre des Feindes zu stehen, stehen mehrere Möglichkeiten

zur Verfügung. Durch den Bau von Wachanlagen verschiebt sich beispielsweise die Grenze und damit automatisch auch die Sichtweite. Eine präventive Aufklärung ist durch den Einsatz von Scouts möglich: Zu diesem Zweck pflanzen Sie eine Fahne an den äußersten Rand des heimischen Gebietes, verbinden diese mit dem Straßennetz und fordern durch einen Klick auf die Fahne einen Erkunder an. Dieser trabt dann etwas ungleichmäßig im unbekannten Gebiet umher und offenbart so manche interessante Entdeckung.

Eine wesentlich größere Reichweite hat der Spähturm, der im Gegensatz zum Scout aber Baumaterial und -zeit erfordert. Zu Beginn einer Mission sollten Sie unbedingt speichern, in alle Richtungen Spähtürme bauen und die Erkundungsergebnisse abwarten. Anschließend laden Sie den alten Spielstand und können nun auf der Grundlage dieser Informationen alle weiteren Bauschritte planen. Darüber hinaus dürfen Sie Ihre maritime Flotte zum Vervollständigen der Landkarte und zum Auffinden von besiedlungswürdigen Inseln verwenden.



DAS DIMENSIONSTOR. HABEN SIE DIESES IM KAMPAGNEN-MODUS ERREICHT, IST DER LEVEL ENDLICH GESCHAFFT.

Straßenbau

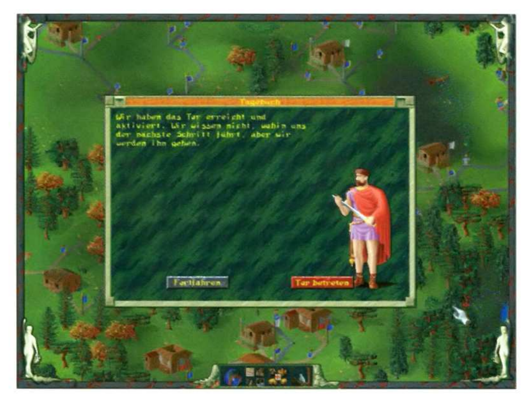
War beim Siedler-Klassiker der Bau einer Straße noch eine regelrechte Klick-Orgie, so kommen Sie beim Nachfolger aufgrund der Automatik-Funktion mit lächerlichen drei Mausklicks aus. In der Regel wählt der Computer dabei eine vernünftige Route und umgeht notfalls auch ganz steile Teilstücke. Auf jeden Fall sollten alle verkehrspolitischen Entscheidungen mit eingeschaltetem Bauhilfsmenü kontrolliert werden, da Sie auf diese Weise sehen, welche Bauplätze durch die neue Straße über den Jordan gehen. Um die Tragelast etwas gleichmäßiger auf die pixeligen Schultern der Transportknechte zu verteilen, darf der Spieler nun eine Eselzucht in die Landschaft stellen und fleißige Transportesel erschaffen. Sofern ausreichend Grautiere auf Lager sind, werden diese vom Computer zu stark frequentierten Streckenabschnitten abkommandiert, um die dort arbeitenden Transporteure zu unterstützen. Überlastete Straßen erkennen Sie zum einen an den aufgedonnerten Fahnen und zum anderen am grau gefärbten Straßenbelag. Das Handbuch empfiehlt, eine Straße mit der maximal möglichen Zahl an Fahnen auszustatten. Diese Aussage ist mit großer Vorsicht zu genießen, da der Flaggenbau auch nachteilige Effekte hat. Ein exzessives Pflanzen von Fahnen zerstört viele Bauplätze direkt entlang der Straße oder vermindert zumindest die potentielle Baugröße. Bevor Sie also eine neue Straße in kleine Teilabschnitte zerlegen, sollten Sie sich darüber im klaren sein, welche Gebäude eine direkte Straßenanbindung benötigen. Das Argument, viele Fahnen bzw. Transportknechte würden den Transportfluß erhöhen, kann auch nicht ohne weiteres akzeptiert werden, da kurze Streckenabschnitte das Vorhandensein von Eseln eigentlich unnötig machen. Insgesamt gesehen ist der Bewegungsfluß auf den Straßen im Vergleich zu Siedler 1 wesentlich höher, da die ein-

i BAUPLÄNE

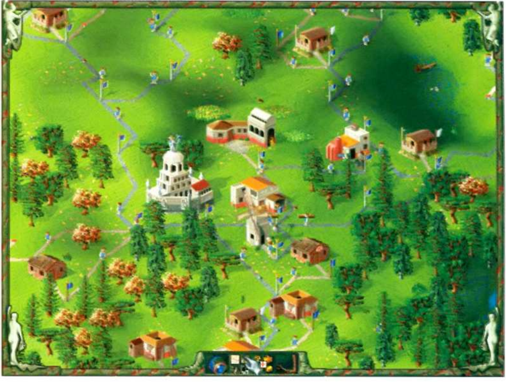
Bevor Sie Ihre Bauarbeiter beim Mittagsschlaf stören und sich an Großprojekte wagen, sollten Sie einen kurzen Blick in das Baumaterial-Lager werfen. Ansonsten kann es sein, daß der dringend benötigte Wachturm zur Grenzerweiterung mangels Holzbestände einem Baustopp zum Opfer fällt. Folgende Tabelle zeigt für jedes Gebäude, in welcher Anzahl die benötigten Materialien aus dem Hauptquartier transportiert werden. Dabei schickt der Computer grundsätzlich zuerst die Holzbretter und dann die Steine auf den Weg.

Gebäude	Holz	Stein
Holzfällerhütte	2	0
Forsthaus	2	0
Steinbruch	2	0
Fischerhütte	2	0
Jagdhaus	2	0
Brunnen	2	0
Sägewerk	2	2
Fleischerei	2	2
Mühle	2	2
Bäckerei	2	2
Brauerei	2	2
Bauernhof	3	3
Schweinezucht	3	3
Eselzucht	3	3
Schmiede	2	2
Werft	2	3

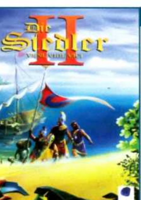
Gebäude	Holz	Stein
Hafen	4	5
Schlosserei	2	2
Lager	4	3
Goldmine	4	0
Münzprägerei	2	2
Eisenmine	4	0
Eisenschmelze	2	2
Kohlemine	4	0
Granitmine	4	0
Baracke	2	0
Wachstube	2	3
Wachturm	3	5
Festung	4	7
Spähturm	4	0
Katapult	4	2



WENN SIE DAS DIMENSIONSTOR FINDEN, WERDEN SIE GEFRAGT, OB SIE ZUM NÄCHSTEN LEVEL SPRINGEN WOLLEN.



SO SOLLTE EINE TYPISCHE PRODUKTIONS-INSEL AUSSEHEN. WICHTIG IST AUSREICHEND PLATZ FÜR DEN BAUERNHOF.



Auf einen Blick:
- Produktionsplanung
- Normalverteilung
- Straßenbau-Tips
- Produktionsfaktoren

zelnen Einheiten sich ohne Probleme begegnen können - in der Klassikerversion führte das Aussenden von Soldaten oder Arbeitern regelmäßig zu größeren Stauproblemen auf den Straßen.

Produktionsplanung

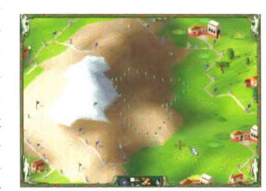
Der wichtigste Aspekt beim Aufbau der heimischen Wirtschaft bleibt weiterhin das Anlegen von Produktionsinseln. Durch neue Gebäude wie Brauerei, Eselzucht oder Brunnen haben sich die Produktionsschwerpunkte jedoch gegenüber Siedler 1 etwas verlagert (s. Extrakasten „Produktionsfaktoren“). Da es nun doppelt so viele Betriebe gibt, die Getreide als Input benötigen, müssen auch doppelt so viele Bauernhöfe in die Landschaft gesetzt werden. Aus diesem Grunde ist der Straßenbau wesentlich vorsichtiger zu genießen, da die flächenintensiven Bauernhöfe ansonsten vielleicht nicht effizient arbeiten können. Der zusätzliche Wasseraspekt sorgt jedoch nicht für schlaflose Nächte: Wenn Sie Ihre Geologen am Fuße von bergigem Gelände auf die Suche schicken, finden Sie beinahe zwangsläufig auch Wasservorkommen und können in ausreichender Menge Brunnen installieren. Auch hier gilt natürlich wieder die einfache Faustregel: Je mehr wasserverbrauchende Gebäude (Bsp.: Schweinezucht, Bäckerei, Brauerei, usw.) Sie besitzen, desto mehr Brunnen benötigen Sie. Planen Sie für drei bis vier „Wasserfresser“ jeweils einen Brunnen ein. In manchen Szenarien stellt es aufgrund der geographischen Gegebenheiten ein Problem dar, ausreichend freie Flächen und einen großen Bauplatz für den Aufbau von Bauernhöfen zu finden. Die momentanen Baumöglichkeiten sind jedoch nicht fester Natur: Sind Sie auf der Suche nach einem großen Bauplatz, haben aber aufgrund von Bäumen oder Steinen nur einen mittleren zur Verfügung, ist der kurzfristige Einsatz eines Holzfällers bzw. Steinmetzes anzuraten. Auf diese Weise lassen sich selbst freie Wiesen für einen Bauernhof schaffen. Alle der Nahrungsproduktion zuzuordnenden Betriebe sind auch im Siedler-Sequel in unmittelbarer Nähe der Bergwerke zu installieren, da nur die Minenarbeiter Lebensmittel benötigen. Etwas anders stellt sich die Situation bei der Bierbrauerei dar: Die von ihr produzierte flüssige Nahrung ist nun neben Schilden und Schwertern Grundvoraussetzung für das Anwerben eines Soldaten. Die Brauerei sollte sich also ähnlich wie die Schmiede möglichst in Reichweite des Hauptquartiers oder eines Lagers befinden.

STRASSENBAU-TIPS

Sie haben im Eifer des Gefechts eine relativ lange Straße zwischen zwei Gebäuden errichtet, müssen im nachhinein aber feststellen, daß eine ganz andere Route wesentlich praktischer ist? Dieses Problem ist mit ein paar Mausklicks erledigt, falls die besagte Straße das Setzen einer Fahne erlaubt. Zuerst pflanzen Sie diese ein, wählen die frischgebaute Fahne an und befehlen den Abriß derselben. Das Verschwinden der Fahne bedeutet dann gleichzeitig die Zerstörung der Straße. Wesentlich aufwendiger wird die Angelegenheit, wenn schon mehrere Fahnen auf einer solchen Straße ihren Dienst verrichten. Um den Abriß einer derartigen Straße zu vermeiden, müssen Sie deshalb schon von Anfang an auf einen effizienten Wegebau und eine sparsame Fahnenverteilung achten.

Normalverteilung

Eine Änderung der Warenverteilungs-Prioritäten brachte beim Siedler-Klassiker höchstens langfristig gesehen den erhofften Effekt. Schrauben Sie nun auch nur in ganz geringem Maße am Verteilungsmenü herum, ergeben sich sofort dramatische Veränderungen. Lief eben noch die Bäckerei auf Hochtouren, so wird sie im nächsten Moment vielleicht nur noch mit angezogener Handbremse betrieben, wenn Wasser als knappes Gut bevorzugt zur Eselzucht transportiert wird. Diese Sensibilität sollten Sie immer im Hinterkopf behalten, wenn Sie vorübergehende Input-Engpässe eigenhändig beseitigen wollen; ehe Sie sich versehen, hat sich schon der nächste Engpaß an anderer Stelle entwickelt. Die voreingestellte Warenverteilung ist insgesamt gesehen recht vernünftig ausgefallen. Lediglich die Einstellung der Kohleprioritäten erfordert eine kleine Veränderung zugunsten der Eisenschmelze: wenn die Schmiede in der Grundeinstellung mehr Kohle als die Eisenschmelze erhält, so ergibt sich



EIN BERG FÜR SIE ALLEIN. SCHICKEN SIE JETZT IHRE GEOLOGEN AUS!

PRODUKTIONSFAKTOREN

Um die wirtschaftlichen Zusammenhänge und die Bedeutung bestimmter Rohstoffe zu dokumentieren, zeigt die folgende Übersicht, welche Inputs in welchen Produktionsbetrieben zum Einsatz kommen.

Produktionsfaktor	Gebäude
Baumstämme	Sägewerk
Schweine	Fleischerei
Nahrungsmittel	Bergwerk
Getreide	Mühle, Brauerei, Schweinezucht, Eselzucht
Wasser	Bäckerei, Brauerei, Schweinezucht, Eselzucht
Mehl	Bäckerei
Kohle	Eisenschmelze, Schmiede, Münzprägerei
Rohgold	Münzprägerei
Eisenerz	Eisenschmelze
Bretter	Schlosserei, Werft
Eisen	Schlosserei, Schmiede
Gold	Wachanlagen



AM TRANSPORT-MENÜ (R.) SOLLTEN SIE NICHTS VERÄNDERN, DIE VERTEILUNG (L.) DER WAREN KANN UPDATES VERTRAGEN.



Auf einen Blick:
- Sail Ho!
- Grenzlagen
- Werkzeuge
- Angriffstaktiken
- Die Kampagne
- Bug-Report

schnell eine Situation, in der weder Eisen noch Waffen produziert werden.

Sail Ho!

Sichten Sie das Ankersymbol auf einem großen Bauplatz, steht die Errichtung eines Hafens auf dem Programm. Im Schlepptau des Hafens wird eine Werft hochgezogen, die in Küstennähe liegen sollte; ansonsten muß der Schiffbauer bei jedem Arbeitsschritt weite Wege gehen (und da ein Schiff 13 Bretter benötigt, kann dies zu einer unendlichen Geschichte werden). Ist ein Transportdampfer fertiggestellt, sucht er sich automatisch den Weg zum nächsten Hafen. Dort kann er über das Hafenmenü für eine Expedition ausgerüstet werden oder darf die selbständig ablaufenden Transporte in bestehende Kolonien unterstützen. Leider können Sie das Schiff im ersten Fall nicht direkt steuern, sondern nur von Küste zu Küste schicken - die Aufklärung unbekannter Gebiete geht auf diese Weise nur unvollständig und schleppend vonstatten. Haben Sie aber ein hoffnungsvolles Eiland ausgemacht, darf das Schiff zum Ausladen des Baumaterials animiert werden - sogleich arbeitet ein fleißiger Siedler daran, ein Hafengebäude zu errichten. Problematisch wird es erst, wenn Sie weitere Bauwerke in die Landschaft stellen wollen, da die (nicht beeinflußbare) seeseitige Unterstützung sehr umständlich geraten ist. Möchten Sie beispielsweise die als nächstes anstehende Wachstube bauen, muß erst einmal Holz herbeigeschafft werden. Sofern es im Heimathafen überhaupt vorrätig ist, vergeht schon einige Zeit, bis ein neues Schiff die Bretter anliefert. Nun fehlt natürlich auch noch ein Soldat, um die Wachstube zu besetzen. Also muß ein Soldat vom Hauptquartier zum Hafen laufen und wird dann zur Kolonie eingeschifft. Anstatt bei einem Baracken-Auftrag also gleich Bretter und Soldaten zu schicken, macht der Computer alles häppchenweise. Um derartige Frusterlebnisse zu minimieren, gibt es nur ein Hilfsmittel: so schnell wie möglich die Autarkie anstreben. Der automatische Transport benötigter Waren ist zwar ganz nett, in der Praxis machen die Schiffe aber so manche Leerfahrt und sind schlichtweg zu langsam für die Bedürfnisse des Spielers.



EIN BLICK AUF DIE FORTSCHRITTE DER KONKURRENZ LOHNT BESONDERS, WENN SIE EINEN GROSSANGRIFF VORBEREITEN WOLLEN.



IM MILITÄR-MENÜ MÜSSEN SIE SPÄTER HOHE REKRUTIERUNGSRATEN WÄHLEN. ENGPÄSSE ZEIGT DER WAREN-SCREEN.

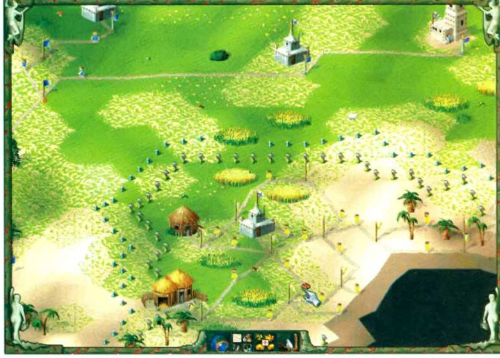
Grenzlagen

Im Vergleich zu Siedler 1 wurde der militärische Aspekt zwar etwas ausgebaut, letztendlich schauen Sie nach dem Erteilen des Angriffsbefehls jedoch weiterhin ohne Eingriffsmöglichkeiten zu, wie sich die hochgezüchteten Soldaten im Kampf bewähren. Das Spiel unterscheidet fünf verschiedene Fußvolk-Einheiten vom Schützen bis zum General und bietet als zusätzliche Komponente das Katapult an. Das Upgraden einer Einheit erfolgt nun nicht mehr umständlich im Hauptquartier oder Lager des Spielers, sondern direkt in den jeweiligen Wachanlagen. Zu diesem Zweck werden Goldmünzen vornehmlich in die größeren Anlagen an der Grenze transportiert, wo die stationierten Fußtruppen dann in kurzer Zeit aufgewertet werden. Das Aufspüren und Ausbeuten einer Goldmine wird dadurch zum spielentscheidenden Faktor, da in der Regel kein Gold den Anfangslagerbestand ziert. Soldaten im gesicherten Hinterland sollten möglichst wenig Gold erhalten, da ihre Kollegen an der Front wesentlich dringender die Goldspritze benötigen - aus diesem Grund sollte

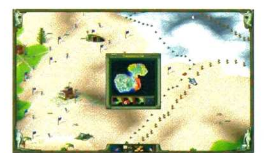
WERKZEUGE

Fast jeder Berufsstand der Siedler benötigt ein spezielles Werkzeug, das entweder schon von Anfang an im Hauptquartier gelagert wird oder erst vom Schlosser herbeigezaubert werden muß. Damit Sie nicht in die Verlegenheit eines Engpasses kommen, ordnet folgende Zusammenstellung jedem Arbeiter sein Spezial-Werkzeug zu.

Beruf	Werkzeug
Holzfäller	Axt
Förster	Schaufel
Steinmetz	Spitzhacke
Fischer	Angel
Jäger	Bogen
Schreiner	Säge
Metzger	Beil
Müller	–
Bäcker	Nudelholz
Eisengießer	Schmelzpfanne
Schlosser	Zange
Schmied	Hammer
Münzpräger	Schmelzpfanne
Brauer	–
Bauer	Sense
Schweinehirt	–
Eselzüchter	–
Schiffsbauer	Hammer
Soldaten	Schilde, Schwert, Bier
Erkunder	Bogen
Bergarbeiter	Spitzhacke



WENN SIE JETZT DIESE WACHHÜTTE ATTACKIEREN, STIRBT AUCH DER TEURE GEGNERISCHE BAUERNHOF DEN FLAMMENTOD.



ÜBER DIE KARTEN-FUNKTION KÖNNEN SIE GENAU EINSEHEN, WIEVIEL LAND SIE BEREITS UNTER IHRE KONTROLLE GEBRACHT HABEN.

die Aufnahme von Gold entsprechend verhindert werden. Baracken können im übrigen ein Goldstück aufnehmen, Wachstuben zwei, Wachtürme vier und Festungen sechs.

Angriffstaktiken

Macht Sie die Baustelle einer gegnerischen Wachanlage etwas nervös, sollten Sie ein Beobachtungsfenster über diesem Bauprojekt errichten. Auf diese Weise werden Sie stets zuverlässig darüber informiert, welche Fortschritte der Gegner macht. Außerdem sollten Sie solche Gebäude observieren, von denen mit hoher Wahrscheinlichkeit Aggressionen ausgehen werden. Um die Zahl der angreifenden Soldaten zu verändern, müssen Sie am Besetzungsgrad der Wachanlagen und an der Mindestbesetzung drehen. Bedenken Sie, daß ein Vorstoß in feindliche Linien nur dann Erfolg hat, wenn die eingenommenen Militärgebäude auch vollständig besetzt werden können. Es hat daher keinen Zweck, den Besetzungsgrad bei Gebäuden in mittlerer Entfernung ganz herunterzufahren, da Sie sich dadurch selbst den Soldatennachschub erschweren. Das Angriffsfenster erlaubt eine direkte Steuerung der Qualität der Soldaten - lohnende Ziele sind mit starken Truppen einzunehmen, weniger lohnende können durchaus von Greenhorns belagert werden. Verdreschen sich die Einheiten gegenseitig, können Sie erfolgreiche Angriffe mitunter am Aufleuchten des Getroffenen erkennen. Das Vorhandensein von verschiedenen Völkern erschwert leider die Identifikation des gegnerischen Militärranges; hier hilft also nur Ausprobieren weiter. Insgesamt gesehen scheint die Erfolgswahrscheinlichkeit eines Angriffes im Gegensatz zum Kampfsystem bei Siedler 1 hauptsächlich von der Truppenqualität abzuhängen. Das Katapult spielt sowohl im Angriff als auch in der Verteidigung eine nicht unbedeutende Rolle. Bauen Sie es an der Grenze zum Feind auf, können Sie mit seiner Hilfe (ausreichend Steine bzw. einen Steinmetz in der Nähe vorausgesetzt) die Besatzung der Wachanlagen dezimieren. Theoretisch verabschiedet sich nach jedem Treffer des Katapults ein Mitglied der Wachmannschaft. Leider können Sie aber nur bei Gebäuden mit minimaler Besatzung erkennen, wann ein Schuß erfolgreich war: In diesem Fall führt ein Treffer zum Einstürzen des Zielobjektes. Ein aggressiver Gegner zwingt den Spieler zum Aufbau von Katapulten als Verteidigungsanlagen; sie sollten aber so plaziert sein, daß sie nach dem Abfackeln einer Baracke durch den Gegner nicht ebenfalls von der Landkarte verschwinden. Bei einigen Szenarien müssen Sie Katapulte besonders schnell errichten, nur so können Sie den Vormarsch des Gegners bremsen. Haben Sie eine Wachanlage eingenommen und sichten im aktuellen Bildschirmausschnitt ein gegnerisches Katapult, sollte das erworbene Militärgebäude sofort wieder zerstört werden; ansonsten sorgt das Katapult dafür, daß sich die mühsam aufgepäppelten Elite-Soldaten innerhalb von Sekunden verabschieden.

IN DER KAMPAGNEN-HANDLUNG GEHT ES VORNEHMLICH UM DAS EINVERLEIBEN DER DIMENSIONS-TORE.

BUG REPORT

Das Handbuch von Siedler 2 ist nicht gerade sehr hilfreich: Einsteiger können sich nur schwer mit der Komplexität des Spiels anfreunden, und selbst Profis werden mit recht kargen Worten abgespeist. Ein kleiner Fehler hat sich bei der Werft-Beschreibung eingeschmuggelt: Die Gebäudegröße ist natürlich nicht groß, sondern lediglich mittel. Das Auflösen von Wachstuben, die sehr weit weg vom nächsten Lager liegen, führt offensichtlich zu einer Desorientierung der darin befindlichen Einheiten - ansonsten läßt sich wohl kaum erklären, warum diese völlig sinnlos durch die Landschaft stiefeln und nur mit Mühe den Heimweg finden. Lösen Sie eine bestehende Straßenverbindung auf, um eine neue in direkter Nähe zu errichten, latschen die Transportknechte erst einmal zum nächsten Lager zurück, anstatt gleich die entstandenen Streckenabschnitte zu besetzen. So kann es passieren, daß liegengebliebene Waren so lange versauern, bis sich endlich neue Transporteure erbarmen, das Werk ihrer Vorgänger fortzusetzen. Sicherlich kein Bug, aber zumindest ärgerlich. Wenn Sie einen Wachturm mit voll ausgebildeten Soldaten haben, kann es vorkommen, daß der Computer munter weiter Gold einlagert - selbst wenn das Goldstopp-Icon aktiviert wurde. Am besten verringern Sie die Besatzungsstärke der Anlage und hoffen, daß schwächere Einheiten nach einer neuerlichen Aufstockung den Platz der Generäle einnehmen.

Die Kampagne

Der eigentliche Reiz von Siedler 2 besteht in der Verknüpfung von Einzelmissionen zu einer großangelegten Kampagnenhandlung. Auf diese Weise wird der Spieler zusätzlich motiviert und kämpft sich nicht nur durch einzelne Szenarien ohne inhaltlichen Zusammenhang. Nach dem Start eines Kapitels sollten Sie sich erst einmal einen Blick in den Statistik-Teil gönnen, um die Zahl der Computergegner herauszufinden - je nach Ausgangspunkt des eigenen Hauptquartiers läßt dies schon auf die ungefähre Lage der Siedlerkonkurrenten schließen. Im folgenden werden die ersten Kapitel der Römer-Kampagne beschrieben, wobei Kapitel 1 und



Auf einen Blick:
- Kapitel 1: Es geht los
- Kapitel 2: Erster Kontakt
- Kapitel 3: Der Engpaß
- Kaptiel 4: Auf hoher See
- Tastaturbelegung

2 als Trainingsmissionen konzipiert sind. Im Prinzip verlaufen die Kampagnen der anderen Völker ähnlich - wenn Sie Ihr Vorgehen nach unseren Tips ausrichten, sollten Sie damit nur wenig Schwierigkeiten haben, obwohl gerade der Schwierigkeitsgrad in den späteren Missionen steil ansteigt. Auf jeden Fall sollten Sie sich daher auf eine lange Spielzeit einrichten.

Kapitel 1: Es geht los

Im ersten Kapitel folgt der Spieler den Anweisungen des Computers und baut ohne Feindberührung die geforderten Gebäude der Reihe nach auf. Hier sollten Sie auf jeden Fall schon einmal die richtige räumliche Zusammenstellung der Produktionsinseln trainieren.

Kapitel 2: Erster Kontakt

Nach dem Bau weiterer Gebäude erfolgt im Norden der erste Feindkontakt - hier heißt es also zügig nach oben bauen, um die Mission schnell abschließen zu können. Direkt im Westen warten Eisen- und Kohlevorräte, im Osten lauern Gold- und Kohleressourcen; weitere Eisenvorkommen sind im Nordwesten zu finden. Der Gegner hat nur eine schwache Besatzungsmannschaft anzubieten und ist leicht mit starken Einheiten zu überrennen.

Kapitel 3: Der Engpaß

Der Spieler kann sich in Ruhe das ausgedehnte Gebiet bis zum großen Gebirge in der Kartenmitte einverleiben, da sich die Computergegner im Osten und Nordosten bis zum Feindkontakt ruhig verhalten. Vom Hauptquartier aus findet sich Eisen direkt östlich sowie Gold im Nordwesten, Norden und im großen Gebirge im Osten. Sobald das Gebirge erreicht ist, müssen vorzugsweise Festungen und Wachtürme errichtet werden, um den roten Gegner verteidigungsmäßig in Schach halten zu können. Die Grenze zum gelben Feind im Nordosten wird ebenfalls stark gesichert, bis alle Soldaten in Grenznähe den Generalrang haben. Dazu muß der Spieler die Vormachtstellung bei der Waffenproduktion (Eisen) und bei der Münzprägung (Gold) erreichen. Die folgenden Angriffe gegen den gelben Gegner dienen nur einem Ziel: Dem Erreichen des nordöstlichen Zipfels der Insel, wo sich das Dimensions-Tor befindet. Nachdem der Gelbling angegriffen wurde, unternimmt der rote Feind sporadische Gegenangriffe, die aber kein Problem darstellen sollten. Unternehmen Sie auf keinen Fall Attacken gegen das im Osten gelegene rote Volk - ansonsten droht Ihnen ein völlig sinnloser Zwei-Fronten-Krieg. Sind die (quantitativ) enormen Angriffswellen des gelben Computergegners abgewehrt worden, stellt das Vordringen bis zum Dimensions-Tor kein Problem mehr dar.



FÜR EINEN BERG VOLLER GOLD LOHNT SICH DIE INVESTITION IN ZWEI HAFENGEBÄUDE, BESONDERS BEI KNAPPEN RESSOURCEN.



FÄLLT DAS FEINDLICHE HAUPTHAUS, WUSELN UNZÄHLIGE HEIMATLOSE SIEDLER ÜBER DEN BILDSCHIRM!

Kapitel 4: Auf hoher See

Diese Mission bringt dem Spieler den Einsatz von Schiffen nahe, stellt jedoch auch hohe Anforderungen an den Aufbau eines funktionierenden Logistikkonzepts. Die Startinsel beherbergt dabei lediglich große Kohlevorräte, mit deren Abbau sofort begonnen werden sollte. Außerdem ist dafür zu sorgen, daß ausgedehnte Flächen für den Bau von Bauernhöfen reserviert werden; lediglich auf der großen Landfläche im Osten bekommen Sie dazu noch einmal Gelegenheit, finden sich dabei jedoch von Feinden umgeben. Nachdem die Wikingergestalt am Strand erreicht wurde, kann der Bau des Hafens und der dazugehörigen Werft beginnen. Im Süden wartet eine größere Insel mit riesigen Eisenvorkommen auf den Spieler, während eine kleinere Insel im Südosten mit großen Goldbeständen lockt. Da es auf beiden Inseln keine Kohle gibt und Bauernhöfe bauplatzmäßig nicht drin sind, müssen Briketts und Nahrungsmittel erst per Schiff herbeigeschafft werden - zumindest sollten Sie einige Fischerhütten aufstellen, um den dringendsten Lebensmittelbedarf zu decken. Ganz eilige Spieler können sich auf dem Ost-Kontinent niederlassen, um den Vormarsch des gelben Feindes zu stoppen. Diese Mission erfordert bereits viel Geduld.

TASTATURBELEGUNG

Obwohl Ihre Siedler in der Regel am liebsten auf Maus-Kommandos hören, sind manche Befehle im Spiel am einfachsten mit Hotkeys auszulösen.

Taste	Funktion
Space	Bauhilfsmenü
C	Häuserbezeichnungen
S	Gebäude-Kurzinfo
V	Spielbeschleunigung
Z	Zoom
M	Hauptauswahl
N	Nachrichten-Fenster
L	Kartenfenster
H	Hauptquartier
P	Pause
F1	Spielstand laden
F2	Spielstand speichern
F10	CD-Audio-Fenster
Alt F10	Jukebox
F11	Missionsziel
F12	Optionen
Alt Q	Mission verlassen
Del	Nachrichten löschen
G	Nachrichtenquelle aufsuchen

S.T.O.R.M.™

STILLE WASSER SIND NICHT NUR TIEF ...









WIR SCHREIBEN DAS JAHR 2055 ...
DIE ERDE STEHT KURZ VOR DER ZERSTÖRUNG
... ÜBERNEHMEN SIE IN DIESEM
SPEKTAKULÄREN UNTERWASSER-ABENTEUER
DAS KOMMANDO AUF DER S.T.O.R.M.!





Entwickelt von Virtual Studio

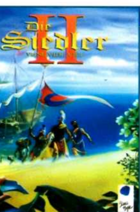


Produziert von David J. Klein



Vertrieb durch Electronic Arts





Auf einen Blick:
- Freies Spiel
- Die Siedler Online

DIE SIEDLER ONLINE

Blue Byte ist mit einer eigenen Homepage im Internet vertreten und will den Kunden unter anderem auch mit Tips und Tricks zu Siedler 2 versorgen. Außerdem ist die unten angegebene Webseite erste Adresse für das Downloaden von Patches. http://www.bluebyte.de



IN MANCHEN LEVELS BENÖTIGEN SIE KATAPULTE ZUR EINNAHME VON FESTUNGEN.

Das Dimensions-Tor befindet sich in der nordöstlichen Ecke des Spielareals.

Freies Spiel

Neben der Kampagnen-Handlung, die den Spieler als Anführer der römischen Siedler beschäftigt, gibt es noch 18 Szenarien, die abgesehen von den geographischen Gegebenheiten relativ frei gestaltbar sind. Gegner des Aufklärungs-Features dürfen hier beispielsweise den totalen Überblick von Siedler 1 wiederherstellen oder die Zahl und Art der Gegner verändern. Im folgenden werden alle Szenarien kurz vorgestellt, wobei die Grundeinstellungen vom Programm übernommen wurden.

■ Der dunkle Pfad (2 Spieler): Mit Holz und Granit sieht es schlecht aus; der schnelle Einsatz von Förstern und Granitbergwerken ist deshalb enorm wichtig. Der Gegner sitzt direkt im SO, weshalb der angrenzende Berg aggressiv mit Wachstuben gesichert werden muß. Die wenigen Ebenen sind nur für die Nahrungsproduktion zu nutzen.

■ Der Graben (2 Spieler): Holz und Granit sind reichlich vorhanden. Der Gegner ist im SO der Insel und vorerst kein Problem. Wichtig ist die schnelle Erschließung des südlichen Geländes, um das bergige Gelände zu sichern.

■ Die Ebene (2 Spieler): Baumbestände sind nur am Ufer der Insel, Granit ist ausreichend vorhanden. Der Gegner sitzt wieder im SO und ist weit weg. Berge sind in der Mitte der Insel, wobei der Computer einen schnelleren Zugriff hat.

■ Im Gebirge (3 Spieler): Wenig Bäume, Granit ist nur im Gebirge vorhanden. Gegner 1 befindet sich im NO, Gegner 2 im Süden. Wichtig ist das schnelle Überbrücken der Ebenen zum Gebirge und der Aufbau einer guten Nahrungsversorgung.

■ Das Dreieck (3 Spieler): Holz und Granit stehen ausreichend zur Verfügung. Die geringen Gebirgsvorkommen sind aggressiv zu sichern. Nach Norden sollte zügig gebaut und die Grenzen sollten stark befestigt werden.

■ Lavasee (3 Spieler): Im Norden ist viel Holz und Granit vorhanden. Die Gegner sind im Zentrum und ganz im Osten; zuerst schnappt man sich den roten Konkurrenten, dann den Gelbling. Die verschlungenen Wege erschweren jedoch den Nachschub.

■ Die grüne Insel (4 Spieler): Holz und Granit sind kein Problem. Die Gegner sitzen jeweils in den Ecken der Insel und veranstalten ein Wettrennen zum einzigen Gebirge in der Inselmitte - der Spieler läßt sich dazu nicht zweimal einladen.

■ Good old times (4 Spieler): Holz und Granit sind in ausreichenden Quantitäten vorhanden. Die Konkurrenten befinden sich jeweils in den Ecken und sind vorerst keine Gefahr. Im Norden und Osten gibt es kleinere Gebirge, die schnell anzusteuern sind.

■ Flußlandschaft (4 Spieler): Holz und Granitbestände geben keinen Grund zur Sorge. Die Gegner versumpfen in den Ecken und sind relativ weit entfernt. Die Gebirge im NO, W und SW sollten schnell gesichert werden. Verwinkelte Wege erschweren das Fortkommen auf der Insel.

■ Das schwarze Tal (4 Spieler): Holz und Granit sind nicht sehr üppig vorhanden. Die Gegner sitzen wieder in den Ecken der Insel, wobei der östliche Konkurrent relativ nahe siedelt. Ausgedehnte Gebirgszüge und kleine Talflächen erschweren den Aufbau platzintensiver Gebäude. Im NO befindet sich eine Granitsperre - hier sollte mit 2-3 Hütten gleichzeitig abgebaut werden.

■ Der Eichenwald (4 Spieler): Ausgedehnte Wald- und Granitflächen versperren den Zugang zu kleineren Gebirgen im Mittelpunkt der Insel. Ein schneller, konzentrierter Abbau ist zudem notwendig, um Anbauflächen für Bauernhöfe zu erhalten. Die Gegner befinden sich jeweils in den Ecken der Insel und streben der Inselmitte zu.

■ Schildkröte (4 Spieler): Holz und Granit sind ausreichend vorhanden. Die Gegner sitzen wieder einmal in den Ecken der Insel. Gebirge sind nur am Rande zu finden, wobei direkt nördlich zwei Zugänge zu Gebirgsgruppen sind, die schnell erobert werden sollten.

■ Insel der Hügel (4 Spieler): Holz und Granit sind in geringen Mengen vorhanden. Im Norden droht ein naher Gegner, weshalb sich ein Vorstoß um



ZWEI FEINDLICHE FESTUNGEN DIREKT NEBENEINANDER. BÜNDELN SIE IHRE KRÄFTE, BEVOR SIE ZUM ANGRIFF BLASEN.



EIN SCHIFF STEHT FAHRTÜCHTIG ZUR EXPEDITION BEREIT. AUF DIESER KARTE GIBT ES NOCH VIEL ZU ENTDECKEN.



ZWEI SCHIFFE STEHEN ZUR EXPEDITION BEREIT. BAUEN SIE DEN HAFEN MÖGLICHST FRÜH, UM IHR REICH AUSZUDEHNEN.

das Gebirge im SO herum anbietet. Nachdem der nördliche Konkurrent geplättet wurde, ist der Aufbau einer starken Front nach Osten Chefsache.

▮ Vier Inseln (4 Spieler): Holz und Granit bereiten keine Sorgen. Alle Gegner sitzen aber relativ eng beisammen, weshalb man sowohl landeinwärts als auch nach Westen und Norden bauen sollte. Haben Sie die Inselgruppen in Ihren Besitz gebracht, können die jeweiligen Gegner gleich von zwei Seiten angegriffen werden. Ein Vorteil, den Sie nutzen sollten!

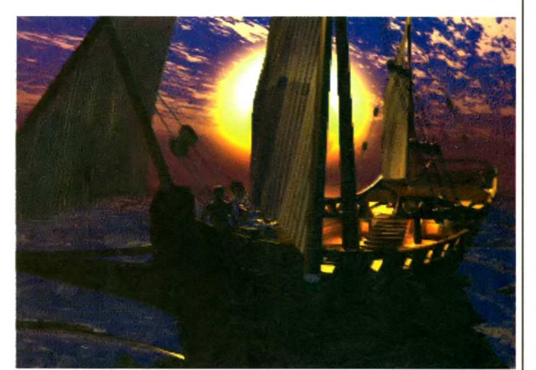
▮ Drachenebene (5 Spieler): Holz und Granit finden sich in ausreichender Menge. Die Gegner sind vorerst weit entfernt und kein Problem. Der Landbesitz sollte nach Osten und SO erweitert werden, da sich auf diesem Wege Gebirge einverleiben lassen.

▮ Das Amulett (6 Spieler): Im direkten Umkreis offenbart sich eine relativ dürre Gegend. Die Gegner sind gemeinerweise kreisförmig angeordnet. Ausgedehnte Gebirgszüge finden sich am Rande der Insel und im Osten und Norden.

▮ Kampf in der Mitte (7 Spieler): Holz und Granit sind ausreichend vorhanden. Direkte Gegner tummeln sich im Norden und Osten. Bergige Landschaft zeigt sich jedoch nur in der Mitte, weshalb ein rasches Vordringen in diese Richtung angebracht ist, um so an die Goldreserven zu gelangen.

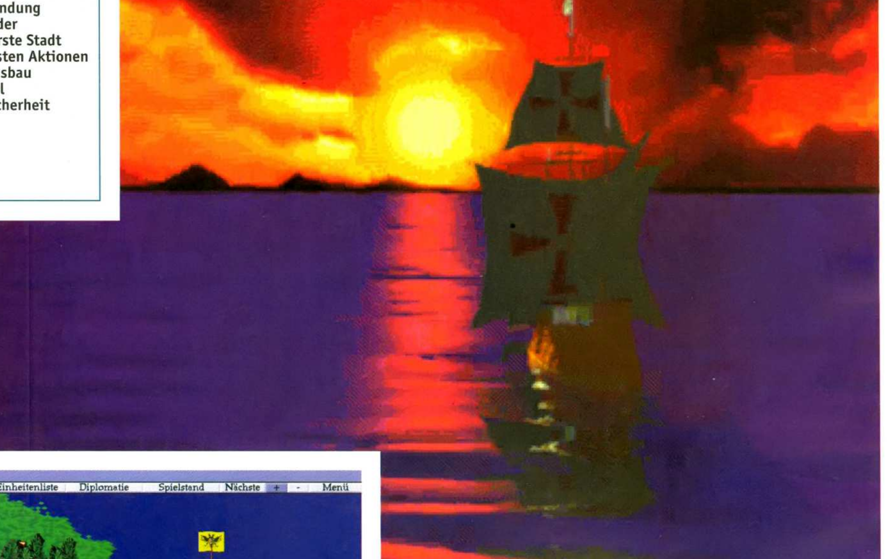
▮ Durch die Wüste (7 Spieler): Holz findet man relativ wenig, während Granitbestände den Ansprüchen genügen müßten. Im Osten treibt ein direkter Gegner sein Unwesen. Gebirge befinden sich im Osten und SO.

Thilo Bayer



WIE ROMANTISCH! DIE GESAMTE AUFMACHUNG VON SIEDLER 2 SETZT AUF DEN NIEDLICHKEITS-FAKTOR DES PROGRAMMS.

- Die Landung
- Erkunder
- Ihre erste Stadt
- die ersten Aktionen
- der Ausbau
- Handel
- die Sicherheit





Mit Descent erfreute Interplay vor kurzem zahlreiche Freunde des Action-Genres. Nun will die Firma mit einer Strategie- und Wirtschaftssimulation den Beweis antreten, daß man durchaus in der Lage ist, auch in dieser Sparte Akzente zu setzen. Damit Sie das Spiel ohne Frust genießen können, begleiten wir Sie bis zu Ihrer Unabhängigkeit in der Kampagne „Überlebender".

CONQUEST OF THE NEW WORLD

Da Handbuch und Tutorial bereits detailliert über die einzelnen Features des Spieles unterrichten, werden wir im weiteren Verlauf nicht auf Grundsätzlichkeiten oder statistische Werte eingehen, sondern versuchen, Ihnen Fakten und Besonderheiten zu vermitteln. Diese sollten den Auf- und Ausbau Ihres Reiches auf dem Weg in die Unabhängigkeit enorm beschleunigen können.

Die Landung

Sie finden sich in Ihrer Nußschale von Schiff nach der Einleitung und den Voreinstellungen vor fremden Gestaden wieder. An Bord haben Sie drei Kundschafter und eine kleine Streitmacht. Setzen Sie die **Erkunder** in der Nähe, aber nicht gleichzeitig ab. Schicken Sie Ihre Späher nun zunächst alle direkt nach Westen. Sobald sich die ersten Berge abzeichnen, stellen Sie jeden Erkunder auf „Dauer" und lassen sie einfach laufen. Die Militäreinheit kann inzwischen die nicht erkundeten Landstriche in Strandnähe ablaufen, damit dies später Ihr Siedler nicht tun muß. Das Schiff erhält ebenfalls den Befehl „erkunden" als Dauerauftrag. Lassen Sie es einfach fahren, bis Sie es wieder brauchen, wird es einen Großteil der Umrisse Ihres neuen Kontinents aufgedeckt haben. Wichtig für eine Besiedlung ist, daß Ihre erste Kolonie nahe am Meer, an einem Fluß mit bewaldeten und unbewaldeten Ufern und in der Nähe von Bergen liegt. Sollten Sie während der ersten fünf oder sechs Runden diese Voraussetzungen nicht vorfinden, beginnen Sie lieber noch einmal von vorne. Ideal wäre weiterhin, wenn einige „freundliche" Indianerdörfer in der Nähe sind und die nächste europäische Ansiedlung sehr weit entfernt ist. Nach

einigen Runden, in denen Sie nur Ihre Erkundungen beaufsichtigen, kommt schließlich das zweite Schiff mit einer Siedlereinheit, einem weiteren Kundschafter und einer zweiten Militär-Abteilung an. Sofern Sie die Voraussetzungen zur Besiedlung als gut erachten, gründen Sie sofort Ihre erste Kolonie. Jetzt achten Sie bitte darauf, welche Grundstücke nach Aktivierung des Knopfes „Gründen" erleuchtet sind; nur diese Felder stehen nämlich zur sofortigen Nutzung zur Verfügung. Es muß unbedingt mindestens ein Feld im Meer erleuchtet sein, da Sie sonst später keine Schiffe bauen können. Gut, mit jedem Level, um den Ihr Koloniezentrum steigt, erweitert sich der Einzugsbereich um ca. ein Feld. Sollten also alle anderen Bedingungen in Ordnung und der Zugang zum Meer nur eine Frage des nächsten Levels sein, gründen Sie **Ihre erste Stadt.** Im Zweifelsfalle drücken Sie jedoch den Knopf „Abbrechen" und schicken Ihren Siedler zu einem anderen Platz. Diese erste Stadt wird gleichzeitig Ihre Koloniehauptstadt sein. Von dort werden alle Steuern abgebucht, weshalb Sie hier bald alles mögliche herstellen müssen, um auf der einen Seite in der Lage zu sein, die nächsten Gründungen zu unterstützen, auf der anderen Seite mit Handelsdocks auf Fluß- und Meerfeldern ausreichend Handel zur Goldbeschaffung betreiben zu können. Weiterhin sollte das Gelände um Ihre Hauptstadt herum möglichst eben sein, damit Sie wirklich jeden Platz für Bauwerke nutzen können.

Natürlich ist klar, daß Sie wahrscheinlich keinen Platz finden werden, der all diese Voraussetzungen bietet. Aber annähernd so sollte es schon sein.

Die ersten Aktionen

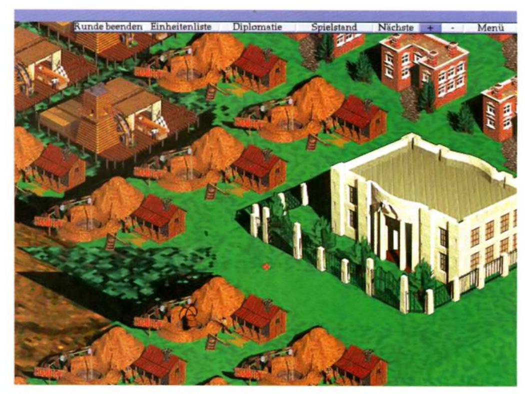
Bauen Sie nun eine Farm. Das geschieht am besten auf Grasland und am Flußufer. Aktivieren Sie das Bau-Menü und fahren Sie mit Ihrem Cursor die in Frage kommenden Plätze ab. Im Statusfenster erfahren Sie jeweils, wie erfolgreich ein Bau jeweils sein würde. Wenn Sie Werte wie etwa 60% oder höher sehen, bauen Sie Ihre Farm auf dem Platz mit dem höchsten Wert. Was sollen diese Zahlen bedeuten? Nun, jede Produktionseinrichtung stellt pro Runde eine gewisse Anzahl des entsprechenden Produktes her. Die Zahl im Statusfenster ist ein sogenannter Modifikator; die Basisproduktion wird um diesen Prozentsatz erhöht. Also: Eine Farm auf einem Grund mit dem Modifikator 80% wird immer das 1,8-fache der Basisproduktion herstellen. Als nächstes errichten Sie ein Erzbergwerk. Gehen Sie dabei ebenso vor wie bei der Farm. Nun bauen Sie eine Behausung, die irgendwo stehen kann, am besten da, wo sowieso keine Produktionsstätte errichtet werden wird. Gut, der Grundstein ist gelegt. Bauen Sie eine weitere Farm und noch ein Bergwerk, ein Dock am Meer und eventuell noch eine Kirche, das wär's dann für den Moment.

Der Ausbau

In der nächsten Runde gehen Sie nun in den Bereich **Handel.** Aktivieren Sie die Option „Handel mit Ureinwohnern". Sofern solche in der Nähe sind, können Sie nun bereits einige Einheiten Korn gegen Gold tauschen, wobei jedes Indianerdorf drei Einheiten Korn für 30 Goldstücke kaufen kann. Wenn keine Indianer in der Nähe sind - Pech. Das wird den zügigen Ausbau etwas verzögern, aber nicht verhindern. Als nächstes aktivieren Sie „von Heimatland kaufen" und erstehen zwei Güter. Die brauchen Sie, um später den Level 3 zu erreichen. Da die Lieferung jeweils zwei Runden dauert, bestellen Sie schon jetzt. Wenn Sie mit Ihrem Cursor über den Knopf „Aufwertung zum nächsten Level" im Fenster Ihres Koloniezentrums stehen, erfahren Sie, was Sie noch benötigen, damit der Upgrade funktioniert. Die erste Priorität besteht nun darin, so schnell wie möglich die benötigten Ressourcen zusammenzubekommen, da mit jedem Upgrade der Einzugsbereich wächst, Sie also auf womöglich ergiebigeren Grundstücken bauen können und durch die nachfolgenden Aufwertungen Ihrer Produktionsstätten wesentlich bessere Produktionsergebnisse erzielen werden. Pflastern Sie also die jeweils geeigneten Plätze mit Sägewerken und Erzbergwerken zu, wobei die Priorität zunächst bei der Holzgewinnung liegen sollte. Planen Sie jedoch in die Zukunft: Sie werden noch zwei bis drei Farmen, zwei Forts und eine Militärakademie benötigen. Diese Einrichtungen nehmen jeweils zwei x zwei Grundstücke ein, können also nicht, wie die Wohnungen und die Geschäfte, irgendwo dazwischen errichtet werden. Wenn Sie feststellen, daß Ihnen zum Upgrade nur noch wenige Einheiten Holz oder Metalle fehlen, ändern Sie den Handel mit den Ureinwohnern und tauschen Sie Ihr Getreide 1:1 gegen einen dieser Baustoffe. Aber wie gesagt, lieber eine Runde warten und Gold anhäufen, da die Heimat sofort beginnt, Sie mit Steuern zu belegen und Sie andererseits die für weitere Upgrades nötigen Güter zunächst von dort beziehen müssen. Deshalb wäre es schon gut, wenn bereits zu Beginn zwei oder drei Ureinwohnersiedlungen in der Nähe sind, da sich damit die anfänglichen Einnahmen vervielfachen lassen und der Ausbau wesentlich zügiger erfolgen könnte.

Die Sicherheit

Die beiden Militäreinheiten, die Sie mit den Schiffen erhalten haben, lassen Sie sofort Stellung im Koloniezentrum beziehen. Das ist wichtig im Falle eines Angriffs, da nur die Einheiten zur Verteidigung herangezogen werden, die sich direkt im Zentrum befinden. Es nützt nichts, wenn die Solda-



ZOOMEN SIE GANZ DICHT AN IHRE KOLONIE HERAN, KÖNNEN SIE SOGAR EINZELNE SIEDLER HERUMWUSELN SEHEN.



KOLONIE-HAUPTMENÜ UND BEVÖLKERUNGSSTATISTIK. MIT DEN RICHTIGEN EINSTELLUNGEN GEWINNEN SIE HIER IHRE SPIELE.

Auf einen Blick:
- Fort
- die Konsolidierung
- Kirche
- Indianerplagen
- Online-Report

ten vor der Siedlung oder neben dem Zentrum stehen. Sie erfahren das am schnellsten, wenn Sie im Zentrumsfenster den Knopf „Inhalt der Kolonie" anklicken. Sie sehen sofort, welche Einheiten gerade präsent sind und können hier auch sehr leicht die Unterstellungsverhältnisse ändern, indem Sie einfach die Einheit mit der Maus unter den gewünschten Kommandeur schieben. Solange Sie nicht selbst Angriffskriege führen, sollten alle Ihre Truppen immer im Koloniezentrum sein. Bauen Sie bereits nach dem ersten Upgrade ein **Fort.** Ab jetzt erhalten die in Ihrer Kolonie stationierten Soldaten Unterstützung durch eine Art Bürgerwehr, die aus Artillerie- und Infanterieeinheiten besteht. Sofern freundliche Indianer in der Nähe sind, werden auch diese bei einem Angriff auf Ihre Stadt zur Unterstützung herbeieilen.

Die Konsolidierung

Nach wenigen Runden sollte es nunmehr möglich sein, Ihr Zentrum auf den Level 2 aufzuwerten. Bauen Sie nun das Fort. Achten Sie im Zentrumsfenster bitte auf die Bewohnerdetails. Wenn noch reichlich Wohnraum vorhanden ist, sollten Sie Ihre Ressourcen besser zum Upgrade der Produktionsstätten verwenden. Vergessen Sie hierbei nicht die **Kirche.** Während der Testspiele ist zwar kein einziger feindlicher Ureinwohnerstamm freundlich geworden, was ja laut Handbuch durch das „Lächeln, das von der Kirche als Zentrum" ausgeht, passieren sollte. Sie werden jedoch sehr auf verstärkten Zustrom neuer Siedler angewiesen sein, da Ihre Produktionseinrichtungen bedauerlicherweise noch nicht voll automatisiert sind. Die Kirche kann da einiges bewegen, da sie die Zuwanderungsrate pro Level um 10% erhöht. Bei der Aufwertung Ihrer Produktionsstätten erhalten zunächst die Sägewerke den absoluten Vorrang, da ohne Holz gar nichts geht. Werten Sie nun also die bestehenden allmählich auf, wobei Sie durch den größeren Einzugsbereich Ihres Level 2-Zentrums nicht versäumen sollten, neue Einrichtungen an produktiveren Stellen zu errichten. Mit den zwei gekauften Gütern können Sie nun auch Ihr erstes Geschäft errichten, das dann aus Holz, Getreide und Metallen Güter fertigen wird, ohne die weitere Upgrades nicht möglich sind. Wenn Ihre Goldkasse stimmt, sollten Sie nun jede Runde einige Güter zusätzlich aus der Heimat kommen lassen. Durch die Aufwertung der Farmen dürften Sie bereits einen gewissen Überschuß an Getreide erwirtschaften, den Sie ebenfalls zum Teil an die Heimat verkaufen können, um damit die Ausgaben für die Güter wenigstens zum Teil zu kompensieren. Auf diese Weise werden Sie sehr bald in der Lage sein, Ihr Zentrum auf Level 3 anzuheben. Sie werden mittlerweile ein Gefühl für das Verhalten anderer Europäer und der Ureinwohner entwickelt haben.

Indianerplagen

Egal, was Ihnen die Infos zwischen den Runden mitteilen: Wenn die Europäer weit genug weg sind, werden Sie vorläufig Ruhe haben. Da Ihre Scouts und das erste Schiff immer noch fleißig erkunden, dürften Sie diese und jene Siedlung der anderen bereits entdeckt haben. Wenn der diplomatische Status einigermaßen friedlich ist, können Sie durch zusätzlichen Handel weite-

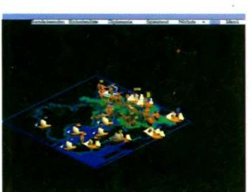


ONLINE-REPORT

Sie besitzen ein Modem und wollen noch mehr über dieses motivierende Spiel in Erfahrung bringen? Kein Problem!

http://www.pcaction.de —> GWorld —> Interplay
http://www.interplay.com
http://www.gamesdomain.co.uk/directd/pc/dos/demos/cnwdemo.html





ÜBER DIE VERSCHIEDENEN ZOOMSTUFEN KÖNNEN SIE SICH GANZ SCHNELL EINEN ÜBERBLICK ÜBER DIE BESITZVERTEILUNGEN SCHAFFEN. SCHICKEN SIE ZU BEGINN DES SPIELES EINES IHRER SCHIFFE AUF DIE AUTOMATISCHE ERKUNDUNG DES KONTINENTS.



Auf einen Blick:
- Soldaten rekrutieren
- die Expansion
- Militärakademie
- Nähe zu Hauptstadt
- Daueraufträge
- El Dorado

res Gold verdienen. Sollte es aber so sein, daß Sie immer wieder angegriffen werden, empfiehlt es sich, doch schon jetzt pro Runde eine Einheit **Soldaten** zu **rekrutieren,** wobei Sie der Kavallerie eindeutig den Vorzug geben sollten. Dazu aber später mehr. Eventuell in der Nähe befindliche feindliche Indianer werden immer wieder kleine Überfalltrupps entsenden, die zwar als Gegner keine Aufgabe darstellen, jedoch ab dem vierten Zug, wahrscheinlich mit einer versteckten Plünderungsabteilung unschuldig dreinblickender Squaws, beträchtlichen Schaden in Ihrer Stadt anrichten können. Es geht also darum, diese Belästigungen sehr schnell zu beenden, um größere Beschädigungen zu vermeiden. Andererseits wachsen die Fähigkeiten Ihrer Soldaten und Kommandeure mit jedem Mini-Gefecht an, was Ihnen später die Anschaffung einer besseren, aber auch teureren Abteilung ersparen kann. Es lohnt sich nicht, die feindlichen Indianerstämme zu vernichten. Erstens ist das schon eine Frage christlicher Ethik und zweitens bringen Sie mit solchen Taten andere Stämme, die bisher neutral oder freundlich waren, gegen sich auf, bekommen noch mehr Ärger und verlieren wichtige Handelspartner. Vertrauen Sie also zu einem Prozent Ihrer Kirche und zu 99% der Verteidigungskraft Ihrer Soldaten.

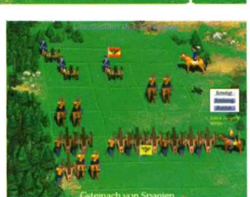
DIE PARTEIEN STEHEN SICH ZUNÄCHST NOCH IN DEN RESERVERÄUMEN GEGENÜBER (LINKS).

Die Expansion

Sobald Ihre Einrichtungen den Level 3 erreicht haben, sollten Sie zwei Dinge tun: Bauen Sie eine **Militärakademie** und rekrutieren Sie in einem Grad-3-Wohnhaus eine Siedlereinheit. Zur Militärakademie kommen wir später, beschäftigen wir uns nun mit dem Siedler. Verfrachten Sie die Einheit nebst einer kleinen Militärabordnung (2 Inf., 2 Kav., 2 Art., Kommandeur) in ein Schiff, sofern nicht gleich angrenzend an Ihre Hauptstadt gutes Gelände vorhanden ist. Auf jeden Fall müssen Sie darauf achten, daß die zweite Siedlung nicht weit von Ihrer Hauptstadt entfernt ist. Diese neue Stadt muß nicht unbedingt Zugang zum Meer haben, braucht aber dringend einen Fluß. Klar, ein Fluß ist immer gut, da an seinen Ufern die Sachen besser gedeihen. Sie brauchen ihn aber auch, um wieder ein Dock errichten zu können, das zwar keine Schiffe bauen und auch nicht mit Europa handeln kann, jedoch als Handelsposten im Binnenbereich unverzichtbar ist. Ein Level-3-Zentrum kann ohne Dock drei Handelsaktionen pro

DER FEIND VERSUCHT, MIT MILIZEN IHREN VORMARSCH ZU STOPPEN.







MIT DER KAVALLERIE WERDEN DIE WICHTIGEN FELDER VOR DER ARTILLERIELINIE BESETZT (OBEN).
KURZ VOR DEM STURM! DIE ETWAS ANGESCHLAGENEN KAVALLERISTEN WURDEN AUS DEM GEFECHT GENOMMEN, UM KEINE ÜBERFLÜSSIGEN SCHÄDEN ZU RISKIEREN (RECHTS).

Runde ausführen, mit einem Level-3-Dock jedoch sechs! Ideal wäre es weiter, wenn die neue Stadt etwas mehr im Landesinneren, am Fuße schneebedeckter Berge läge, da diese Berge in der Regel reichlich Gold und Erz in sich bergen. Der Kurs Ihrer Expansionsstrategie ist somit klar: Die zweite Kolonie wird sich spezialisieren. Ob das nun Gold, Erz oder Holz ist oder ob es sich um die künftige Kornkammer handeln wird, spielt absolut die zweite Geige. Wichtig ist die **Nähe zur Hauptstadt** und ein mutmaßlicher Überfluß an zumindest zwei Produkten. Bei der Auswahl achten Sie bitte wieder auf das Umfeld, da Sie auch hier wieder Farmen, Forts und (jawohl!) eine Militärakademie brauchen werden. Warum, werden Sie sich fragen, insistiert er jetzt so auf die Nähe zur Hauptstadt? Ganz einfach: Sie sparen bares Geld (respektive Gold) und sind in Ihrer Verteidigung wesentlich effektiver. Bis Sie die neue Stadt wieder hochgepäppelt haben, hat Sie vielleicht ein raffgieriger Feind entdeckt, dessen nächste Siedlung in der Nähe ist. Er hat mit Sicherheit die besseren und zahlreicheren Truppen als Sie hier bis auf weiteres erzeugen können. Also muß auch die militärische Unterstützung durch die Hauptstadt erfolgen, und das im Zweifelsfalle sehr schnell. Da Soldaten über Land recht schnell marschieren können, ist es meist schon zu spät, wenn ein feindlicher Kommandeur im weiteren Umkreis sichtbar wird. Bis die Soldaten Ihrer Hauptstadt per Schiff herangebracht würden, ist Ihre neue Perle bereits geschleift oder unter neuer Herrschaft. Da der Auf- und Ausbau nun von Ihrer Hauptstadt stark gefördert wird, kommt es auch darauf an, wie schnell die Güter eintreffen. Je weiter also Ihre zweite Stadt von der Metropole Ihres Reiches entfernt liegt, desto länger dauern Lieferungen. Umgekehrt genauso: Ihre Zweitgründung hat z. B. Zugang zu enormen Erzvorkommen, was womöglich in Ihrer Hauptstadt recht spärlich vorkommt. Also wird die Zweitstadt über kurz oder lang die dringend benötigten Metalle an die Hauptstadt schicken. Metalle brauchen Sie nicht nur als Baustoff, sondern auch für die Güterherstellung und die Ausrüstung Ihrer Truppen. Letzteres muß im Krisenfalle sehr schnell gehen, weshalb auch hier lange Transportwege fatale Konsequenzen nach sich ziehen können. Haben Sie den Punkt? Gut. Denn nun ist der Aufbau nicht mehr so klein-klein wie bei der ersten Stadt. Durch **Lieferungs-Daueraufträge** werden Sie Ihre neue Niederlassung sehr schnell hochbringen. Verfahren Sie nun weiter nach diesem Muster.

El Dorado

Rekrutieren Sie in Ihrer Hauptstadt nach einiger Zeit einen weiteren Siedler, den Sie diesmal, wieder mit einem diesmal deutlich stärkeren Militär-Detachement über die Berge etwas ins Hinterland schicken. Dort gibt es noch mehr Gold und noch mehr Erz und überhaupt, einfach von allem mehr. Auch von Indianern. Auch von anderen europäischen Raffzähnen. Die Verteidigung muß also hier von Anfang an gut organisiert sein, da der Weg über den Berg beschwerlich ist und auch von schnellen Kavalleristen nur langsam bewältigt werden kann. Finden Sie einen guten Platz, wieder mit Fluß eben, aber mit möglichst vielen Zugängen zu den Bergen. Sie werden sehen: Ihre Gold- und Metallprobleme werden bald Geschichte sein. Allerdings sollten Sie darauf achten, daß wirklich viel Bauplatz für mehrere Forts (neben ein oder zwei Farmen) und wiederum (ja, wirklich!) eine Militärakademie zur Verfügung steht und Sie reichlich Platz für Wohnungen haben, da der Bergbau besonders personalintensiv ist. Habe ich schon erwähnt, daß Sie eine Kirche bauen sollten?

Auf einen Blick:
- die Unabhängigkeit
- Steuerforderungen
- Vaterland greift an

SÄGEWERKE, GOLDMINEN UND FABRIKEN IN GROSSAUFNAHME. WOHL DEM, DER SO VIEL FREIE BAUFLÄCHEN ZUR VERFÜGUNG HAT.







Die Annalen der Geschichte

Nachrichten aus aller Welt — Anno Domini 1630

Man nennt sie "Protestanten"

Speyer: Die Spannungen zwischen der katholischen Kirche und den Reformatoren halten an. Der zweite Reichstag zu Speyer wurde von riesigen Zusammenkünften der Intelligenzia beider Seiten begleitet. Die Lutherische Minderheit wurde dabei permanent von der katholischen Mehrheit überstimmt. Dies führte dazu, daß die Reformanhänger schließlich nur noch Protestler oder

Faktoid: Kokosnuß

Portugiesische Entdecker fanden die Kokosnuß während ihrer Afrika-Umsegelung auf Inseln im indischen Ozean. Die drei dunklen Vertiefungen am Ende der Nuß geben ihr das Aussehen eines lachenden Gesichts. "Coco" ist portugiesisch für "lachendes Gesicht"; daher also der Name.

Nachrichten in Kürze

Europa: Franz I. von Frankreich und Karl V. haben den Vertrag von Cambrai unterzeichnet und damit Frieden zwischen den Häusern Valois und Habsburg geschlossen. Auch König Heinrich VIII. von England trat inzwischen diesem Vertrag bei.

Zum ersten Mal in der Geschichte waren Frauen auf den Bühnen Italiens zu sehen. Ist dies das Ende des Theaters, das wir kennen?

Befestigungsanlagen von Florenz von Michelangelo fertiggestellt.

Luther und Zwingli trafen in Marburg zusammen und diskutierten über die Heilige Kommunion. Nonkonformist Zwingli betrachtet die Kommunion

Befehle für Vizekönig Byon 2 werden geschaffen

DIE ANNALEN DER GESCHICHTE ÜBERBRÜCKEN DIE LADEZEITEN DER RUNDEN. EINIGE GESCHICHTEN SIND ABER WAHRE KLEINODE DER DICHTKUNST UND LOHNEN DIE LEKTÜRE.

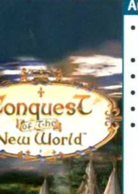




IHR SEGLER AUF DEM WEG ZU NEUEN UFERN (OBEN). GESCHÄFTE UND WOSTÄTTEN DER STUFE DREI (UNTEN).

Die Unabhängigkeit

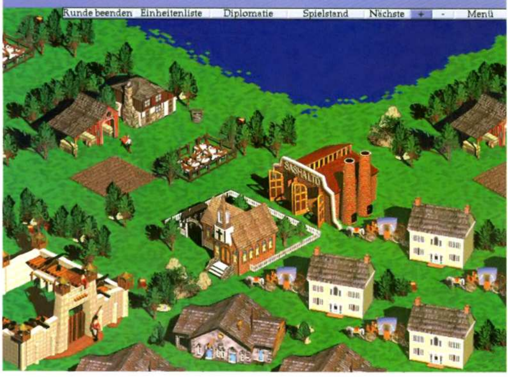
Je nachdem, welche Vorkommen von Bodenschätzen Ihre bisherigen drei Neugründungen aufweisen, sollte Ihre vierte eine eventuelle Lücke schließen. Beobachten Sie bitte genau die Statistiken in Ihrem Zentrumsfenster. Getreide wird nicht nur zur Ernährung, sondern auch zur Produktion dieser Güter verwendet, ohne die überhaupt nichts geht. Wenn also Ihre Getreideproduktion gerade mal den Ernährungsbedarf deckt, wie in aller Welt sollen nun Güter produziert werden? Ihr Güter-Infofenster gibt über die Bedarfslage einen ausgezeichneten Überblick, nach dem Sie Ihre nächsten Entscheidungen richten können. Dasselbe mit Holz und Metall. Auch diese beiden Stoffe dienen zur Herstellung der Güter. Nachdem Ihre Zweit- und Drittgründungen andere Probleme haben, sollte Ihre Hauptstadt, mittlerweile längst auf Level 4, zum Güterproduktionszentrum avancieren und alle anderen Städte mit diesem Produkt unterstützen, bis diese ebenfalls in die Lage geraten, diesen Produktionszweig aufzubauen. Aber vergessen Sie nicht, daß auch Güter nicht automatisch oder mystisch entstehen, sondern durch vieler Hände harte Arbeit. Ihre Einwohnerübersicht dürfte langsam bei dem Punkt „freie Arbeitskraft" ein Minuszeichen aufweisen. Das bedeutet, Sie brauchen Menschen. Das bedeutet, Sie brauchen Wohnraum. Damit der Ausbau der anderen Städte nicht in Verzug gerät, brauchen Sie das alles schnell. Sofern noch nicht darauf hingewiesen wurde: Bauen Sie eine Kirche bzw. rüsten Sie die bestehende ebenfalls auf Level 4 auf. Bauen Sie eine zweite, Sie können Sie später wieder abreißen (in aller Demut, versteht sich). Aber sorgen Sie für verstärkten Zustrom an neuen Siedlern, da Sie sonst hoffnungslos von einem Produktionsdefizit ins nächste taumeln. Gut, auch das kriegen Sie hin. Nur, jetzt müssen Sie mit Befremden feststellen, daß die **Steuerforderungen** Ihrer „absolut loyalen" Heimat langsam absurde Größenordnungen erreicht haben. Sie arbeiten sich hier einen ab, während Ludwig der achtundfünfzigste das Finanzierungsloch für sein 25. Lustschloß mit Ihren sauer verdienten Kröten stopfen will. Sobald der Steuerdruck zu groß wird, Ihre Hauptstadt also wegen chronischem Goldmangel in Ihrer weiteren Entwicklung blockiert wird und somit das Fortbestehen Ihrer gesamten Besitzungen gefährdet wird, entschließen Sie sich, nach einem grimmig hingebrummelten „so nicht, Sire" den Geldhahn abzudrehen, indem Sie in den Diplomatieschirm wechseln, den Knopf „Steuern" wählen und die Funktion „automatisch" abschalten. Nach wenigen Runden erfahren Sie, daß sich die „absolute Loyalität" sehr schnell in blinden Haß verkehrt. Lassen Sie die Dinge nun einfach laufen. Wenn Sie in jeder Stadt ca. 10 - 12 Einheiten unter guten Kommandeuren stehen haben, erklären Sie Ihrem Souverän, daß Sie zwar nicht wissen, wie Sie künftig ohne seine Fürbitte beim Papst auskommen sollen, es aber dennoch sofort versuchen werden, indem Sie „Unabhängigkeit erklären" anklicken. Nach einigen Runden werden Sie die Konsequenzen Ihrer anarchistischen Anwandlung zu spüren bekommen: Ihr eigenes **Vaterland greift** Sie **an**! Dreimal! Aus heiterem Himmel! Nicht unbedingt Ihre Hauptstadt, auch die anderen Städte sind davon betroffen. Wenn Sie das überstehen, haben Sie es geschafft: Sie sind frei! Allerdings: Zwischen Ihrer Erklärung und dem Sieg blockiert Ihr Vaterland jeglichen Handel mit Europa. Sollte also eine Ihrer Haupteinkünfte dadurch vorläufig versiegen, müssen die Notgroschen angegriffen werden, für die Sie natürlich im Vorfeld sorgen sollten. Sofern Sie bisher schon Ärger mit anderen Kolonialisten hatten, hört dieser nun vorläufig auf, der neue Status lautet durch die Bank „Neutralität". Der Handel mit Europa kann wieder anlaufen, und zu Ihrer Freude werden Sie feststellen, daß nun auch wesentlich bessere Preise erzielbar sind! Somit sind Sie nun in der Lage, Ihr weiteres Vorgehen forciert durchzuführen, die anderen Städte bis zum Rande Ihrer Kapazitäten auszubauen, weitere Siedlungen aus dem Boden zu stampfen und schließlich, wenn es Ihnen so gefällt, langsam zu beginnen, die anderen Lästigkeiten von schnöden Untertanen absolutistischer europäischer Herrscher zu ärgern. Hierzu müssen Sie jedoch die Grundlagen des Militärwesens nochmals genau studieren, da Sie nun vom Verteidiger ins Lager der Aggressoren, der Angreifer wechseln. Und für so einen Eroberungsfeld-



Auf einen Blick:
- Weiterbildungs-effekt
- Angriffsverhalten
- die Taktiken
- Boni im Gefecht
- Bürgerwehren
- Attacke

ACHTEN SIE BEI DER ERNENNUNG NEUER KOMMANDANTEN AUF DIE ANZAHL DER ANGRIFFE UND DIE MAXIMAL KOMMANDIERBARE EINHEITENZAHL (RECHTS). IHR FORT SOLLTE VORHER ABER BEREITS DIE AUSBAUSTUFE VIER ERREICHT HABEN (UNTEN LINKS).





zug muß einiges an Vorbereitung erfolgen.

Forts, Akademien und Soldaten

Während der bereits erfolgten Gefechte haben Sie womöglich des öfteren mit Befremden festgestellt, daß Ihre Jungs recht schnell aufgeben, schlecht treffen und dafür sehr verwundbar sind. Die anderen scheinen immer einen Deut schneller, treffsicherer und überhaupt besser zu sein. Es ist schon ein Kreuz! Aber Sie haben eine sehr effiziente Möglichkeit, die traurigen Umstände zu ändern: Investieren Sie Teile Ihres Goldes in Militärakademien. Wie eine solche funktioniert, können Sie in epischer Breite dem Handbuch entnehmen. Wichtig ist, daß Sie mehrere solcher Einrichtungen bauen, obwohl das nicht zwingend notwendig ist. Der **Weiterbildungseffekt** einer Akademie betrifft alle Soldaten Ihres Reiches. Allerdings kostet das ein Schweinegeld und wird bei Goldmangel recht schnell unerschwinglich. Bevor Sie also nur unregelmäßig in einer Stadt forschen, bauen Sie mehrere Akademien und investieren pro Stadt nur kleinere Beträge in die jeweiligen Gebiete. Der Effekt kumuliert nun, und Ihre Fortschritte gehen schnell voran! Bereits nach Erreichung des ersten Grades im Gebiet Angriff werden Sie mit Freuden feststellen, daß Ihre Kerls wirklich besser treffen. Planen Sie also bei jeder Neugründung auch den Platz für eine Akademie! Die Priorität der ersten Forschungen sollte vor allem dem Bereich „Kommandeure" gelten. So ein Kommandeur kann nur eine begrenzte Anzahl von Truppen befehligen und mit diesen auch zunächst nur wenige Angriffe durchführen. Jedoch sind bereits die Kommandeure, die Sie aus einem Level-4-Zentrum erhalten, ganz gut zunächst. Stellen Sie die Anzahl der Angriffe auf fünf oder besser sechs ein; die restlichen Punkte verwenden Sie dann für die „Anzahl der Einheiten", so daß Ihr neuer Leutnant so ca. 12 oder 13 Einheiten befehligen kann. Mit einem solchen Kontingent ist er allen anderen Kommandeuren des Feindes zahlenmäßig überlegen. Beobachten Sie bei Angriffen auf Ihre Siedlungen, wie viele Angriffe der Feind durchführen kann und wie viele Einheiten er mit sich führt. Bei der Verteilung gewonnener Erfahrungspunkte achten Sie nun darauf, immer etwas darüber zu liegen. Bei der Forschung sollten Sie nach dem Kommandeur einen weiteren Schwerpunkt auf das **Angriffsverhalten** Ihrer Kavallerie legen, da diese ja meist vorne steht und sicher gut daran täte, ein wenig zu treffen. Die ersten Level der Verteidigungsfähigkeit sind relativ billig und können von einer reichen Stadt durch einmalige Zuwendungen sehr schnell erreicht werden. Ihre Soldaten werden's Ihnen danken!

Die Taktiken

Gut, das „Schlachtfeld" erscheint ein wenig klein mit seinen beiden Reserveräumen und den drei x vier Feldern. Aber, wie Sie vielleicht schon gemerkt haben, ist doch ein gewisses Know-how notwendig, um nicht andauernd eins auf die Mütze zu bekommen. Der Feind versucht, alle erhältlichen **Boni im Gefecht** für sich zu nutzen. Diese entstehen durch Beschuß von mehreren Seiten und durch Beschuß mit gemischten Waffen. Die Kavallerie erhält einen Angriffsbonus, wenn Sie aus dem Lauf heraus angreift, also ein Feld zwischen sich und dem Feind überqueren muß, bevor Sie zum Schuß kommt. Trainieren Sie mit unterschiedlichen Stärkeeinstellungen mit dem dafür zur Verfügung stehenden Trainingsprogramm, damit Sie ein Gefühl für das bestmögliche Vorgehen erhalten. Versuchen Sie, den Feind in exponierte Positionen zu locken, damit Sie ihn anschließend von mehreren Seiten mit gemischten Waffen bekämpfen können. Vereiteln Sie seine Bestrebung, sich günstige Ausgangspositionen zu erobern, indem Sie diese zunächst mit Ihrer Kavallerie blockieren, die Sie anschließend wieder zurückziehen und durch vorrückende Infanterie ersetzen. Ihre Artillerie wird zu Beginn nicht viel treffen, sondern nur in Verbindung mit anderen Waffengattungen die Effizienz des ge-

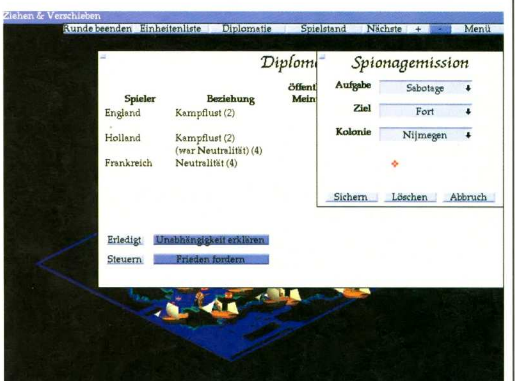
samten Angriffes deutlich erhöhen. Wenn Sie im Laufe der Zeit pro Trupp mehr Soldaten haben, als momentan auf dem Felde Platz finden, kein Problem! Setzen Sie nicht alle Kavalleristen auf einmal ein, sondern ziehen Sie beschädigte vom Gefecht ab, um sie durch neue zu ersetzen. Auch hier gilt, daß eine beschädigte Einheit, die in der Kolonie wieder zur alten Stärke finden wird, besser als eine neue ist, da auch die Einheiten mit zunehmender Erfahrung besser werden. Bei entsprechender Truppenstärke in Ihrer Kolonie sollten Sie die mit roten Nummern gekennzeichneten **Bürgerwehren** nur im Notfall einsetzen, da bei Verlust einer solchen Einheit die Bevölkerunszahl abnimmt, was anschließend wieder Arbeitskraftmangel bedeutet.

Attacke!

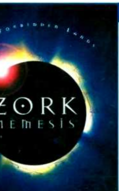
Sobald Sie einen Angriffskrieg führen wollen, müssen Sie etwas umdenken. Ihre Kolonien werden sicher mit Gegenangriffen bedacht, was eine unverminderte Besatzung erfordert. Aus diesem Grunde sollten Sie bei jeder Neugründung Platz für zwei oder drei Forts haben, da (siehe Handbuch) ein jedes Fort nur eine bestimmte Anzahl von Soldaten unterstützen kann. Schon allein aus diesem Grunde nützt es nichts, nur zwei oder drei gut ausgebaute Städte zu besitzen, die zwar kommerziell in jeder Hinsicht erfolgreich, militärisch jedoch nicht in der Lage sind, entsprechend zu rüsten. Zudem lohnt es nicht, einen einzigen starken Trupp auf Eroberungstour zu schicken. Er wird zwar die ersten Gefechte gewinnen, jedoch sicher nicht ohne Verluste. Der Feind schlägt sofort zurück und schwächt die Truppe abermals. Das kann nicht lange gutgehen, weshalb Sie immer mindestens zwei, besser drei Trupps gemeinsam operieren lassen. Vernichten Sie die Städte nicht, sondern nehmen Sie diese ein. Erstens fördert das Ihren Wohlstand, zweitens können sich Ihre Truppen dort wieder regenerieren. Mit Ihren Superkommandeuren, Ihren gut ausgebildeten Soldaten und dem reichen Nachschub aus Ihren wohlhabenden Städten werden Sie aber keine größeren Probleme mehr haben.

So, jetzt dürften die ersten 100 bis 120 Jahre vergangen sein. Wir verlassen Sie jetzt, denn, verdammt, Sie sind jetzt ein großer Souverän, ein König, ein Präsident oder was auch immer Sie sein wollen! Sie sind ein begnadeter Feldherr, unterstützt durch loyale, bestens motivierte Truppen, kommandieren Feldherren, die ihrerseits mit einem Ruf wie Donnerhall über die Schlachtfelder hinaus den Feind durch ihre bloße Präsenz bis ins Mark seiner Knochen erschrecken, Sie gebieten über reiche Städte, Zehntausende von treu ergebenen Untertanen - was brauchen Sie da uns noch?

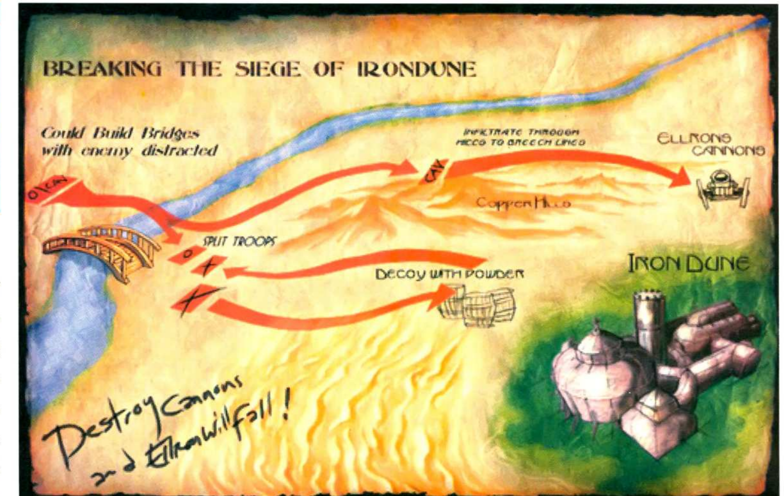
Uwe Symanek



KLEINERE SABOTAGE-AKTIONEN SCHWÄCHEN IHREN GEGNER, BEVOR SIE ZUM GROSSANGRIFF ÜBERGEHEN.



Auf einen Blick:
- Tempel von Agrippa
- Saturn/Feuer
- Venus/Wasser
- Jupiter/Luft
- Reisen durch die Eastlands/ Planetarium
- Tastatur
- Jupiter/Asylum/ Luft



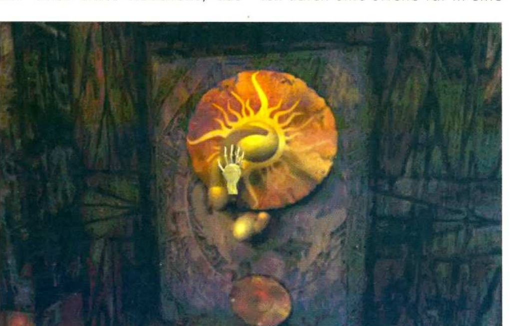
ZORK NEMESIS

Die Eastlands - immer eine Reise wert - waren verwüstet, es herrschte eine unheimliche Geisterstimmung. Vier berühmte Persönlichkeiten galten als vermißt. Es mußte etwas getan werden, und zwar schnell. Ich reiste in die Wüste und gelangte zum Tempel von Agrippa, wo ich meine unglaubliche Rettungsaktion startete. Wenn ich damals gewußt hätte, was mich dort erwarten würde.

Tempel von Agrippa

Kurz vor dem Tempel betrat ich eine Crypta, wo mir aus einem Sarg heraus eine spielende Geige und aus einer brennenden Kerze der Geist eines Mädchens, das mich eindringlich um Hilfe bat, erschien. Nun sicher, daß hier manches im argen war, ging ich weiter zum Tempeltor. Ein kleines Schild über dem Türklopfer gab mir den Hinweis, ich fügte Mond und Sonne zusammen und betrat den Tempel.

Ein Stück weiter rechts gelangte ich durch eine offene Tür in eine Bibliothek, wo sich auf einem Bord einige Bücher fanden, die mir Aufschluß gaben über das, was mich noch erwarten sollte. Ich verließ den Raum durch eine andere Tür und gelangte auf einen Rundgang. Genau geradeaus kam ich zu einem kleinen Hof. Den Zeiger der dort stehenden Sonnenuhr steckte ich in meine Tasche, ging wieder zurück zum Rundgang, einmal herum und hinein in ein Labor. Auf einem Tisch fanden sich hier vier zerbrochene Zeichen, stehend für die Planeten Jupiter, Murz, Saturn und Venus. Weiter hinten im Raum fand ich, die Leiter hoch, ein Buch mit Zeichnungen, rechts auf dem Tisch ein Bild des Mädchens, dessen Geist ich schon gesehen habe, hinten im Erker eine sehr aufschlußreiche Schriftrolle und sechs Drehscheiben, die mir weitere Hinweise gaben. Ich verließ das Labor, ging den Rundgang einmal halb herum und kam zu einem Durchgang, in dem das Bild der Venus hing (Tips zum Spiel). Weiter geradeaus gelangte ich in eine große Halle, in deren Mitte vier Särge standen. In ihnen lagen die vier vermißten Personen: Madame Sophia, Dr. Sartorius, General Kaine und der Mönch Malveaux. Die Kopfbüsten über den leblosen Körpern verrieten mir, welcher Planet jeder Person zugeordnet ist, die Geister sprachen zu mir (anklicken) und meine Aufgabe war klar: Ich mußte die Elemente wieder vereinen.


FÜGEN SIE MOND UND SONNE ZUSAMMEN, ÖFFNET SICH DIE TEMPELTÜR.

Saturn/Feuer

Ich wanderte zurück in die Bibliothek, geradeaus zu den verschiebbaren Raumteilern, die, zur Seite geschoben, einen Durchgang freigaben. Ich stand nun vor einer Drehscheibe, wo ich den Kopf der Figur auf das Feuerzeichen drehte: die Tür ging auf,

und ich betrat einen düsteren Raum, in dessen Mitte sich eine weitere Sonnenuhr befand. In diese steckte ich den Stab aus der ersten und drehte diesen so lange, bis sein Schatten auf das Saturn-Zeichen fiel. Wieder öffnete sich eine Tür. Gleich am Eingang zu diesem neuen Raum fand ich einen Spiegel. Ich nahm ihn und hängte ihn an den ganz linken Haken über den Kerzen. Im Spiegel sah ich eine blau flackernde Kerze. Ich drehte mich um, nahm die Kerze auf, berührte die Flamme und hatte meine erste Aufgabe erfüllt. Ich befand mich wieder in der großen Halle an einer Art Altar. Hier berührte ich das Feuerzeichen, sah einen hellen Schein, der den Sarg von Malveaux erleuchtete, berührte (klicken) diesen, und sein Geist sprach erneut zu mir.

Venus/Wasser

In der Mitte links gelangte ich zu zwei Türen mit einem Panflöten- und einem Wasserspiel. Ich lauschte dem Panflötenspieler und stellte auf der anderen Seite das Wasserspiel genau in der Tonfolge ein (1, 4, 5). Nun hatte ich Zugang zu einem Turmzimmer hinter der linken der beiden Türen. Dort studierte ich die Bilder, drehte die große Sanduhr um und setzte mich in den Sessel. Jetzt drehte ich mich so lange nach rechts, bis ich vor mir auf dem Balkon eine Säge sah und hörte. Ich nahm die Säge, setzte mich zurück und drehte mich nach links, bis ich in der Eiszeit angekommen war. Ich ging wieder auf den Balkon, sägte einen großen Eiszapfen ab, setzte mich zurück, drehte wieder nach rechts bis in die Vulkanzeit und ging wieder auf den Balkon. Die Hitze hatte den Eiszapfen geschmolzen. Ich faßte in die Wasserschale und fand mich am Altar wieder. Hier berührte ich die Schale, sah wieder einen Sarg erleuchtet und lauschte diesmal Sophias Geist.

Murz/Erde

Hinter dem Zugang zum Wasserturm, ganz links in der Halle, stand ich nun vor einer verschlossenen Eisentür. Ich hob die Fingerknochen auf, unter denen sich die Zeichen für Erde und Blei befanden, und ging durch die Tür. Den Hebel an der Treppe legte ich um. Oben betrat ich eine Höhle, sah gleich durch das Fernrohr und ging weiter die Treppe hinauf. Am dortigen Schaltpult stellte ich das Erde-Zeichen ein, setzte mich in die Karre, und ab ging die Fahrt. Uff, eine Achterbahn ist nichts dagegen! Wieder ging es eine Treppe hinauf. Kurz hatte ich die auf dem Tisch stehende schwarze Statue angefaßt, und schon befand ich mich wieder am Altar, drückte das Symbol ein und lauschte den Worten von Kaine.

Jupiter/Luft

An der gegenüberliegenden Ecke der Halle betrat ich nun einen Raum, in dem sich fünf Hörner befanden. Ich lauschte ihren Tönen und stellte fest, daß das blaue Horn Windgeräusche abgab. So stieß ich noch einmal in dieses und schaute nun auf ein Sternenbild herab, wo sich kurz das Symbol Jupiters zeigte. Zunächst schaltete ich alle blinkenden, lilafarbenen Sterne aus, klickte dann auf den nicht leuchtenden, mittleren blauen Stern und bekam als Lohn eine Wendeltreppe herabgefahren, die mich zu einer Windmaschine führte. Diese schaute ich mir von allen Seiten genau an. An der rechten Seite fand ich gleich unter der Glaskuppel das Bild einer Kakerlake (Bad Mojo?), das ich eindrückte - die Maschine war eingeschaltet. Am unteren Rand der Maschine prägte ich mir die Farbpalette genau ein und ging wieder zur Vorderfront. Dort schaltete ich Blau und Gelb auf Voll, Grün und Türkis blieben wie sie waren und Rot stellte ich auf Halb. Nun berührte ich die Glaskuppel und fand mich wieder am Altar, drückte das Symbol ein und lauschte diesmal allen vier Geistern, die mir zum Schluß eine Leuchtkugel überließen.

Reisen durch die Eastlands/ Planetarium

Meine Aufgaben im Tempel waren zunächst erfüllt, ich mußte mich nun nach einer Möglichkeit umsehen, die Wirkstätten von Sophia, Malveaux, Kaine und Sartorius aufsuchen zu können. Ich ging um das Altarpodest herum, hin zu einem kuppelartigen Gebäude mit einem Zugang nach unten. Hier stand ich vor einem Planetenmodell. Ich schob den Hebel des linken Pultes zur Mitte und ließ ihn ganz rechts einrasten. Nun legte ich die Leuchtkugel in den Greifarm, schob den Hebel wieder in die Mitte und von dort ganz nach oben - die Kugel wurde in das Modell hinauftransportiert und fand dort in einer Halterung ihren Platz. Nun konnte ich den Hebel des rechten Pultes bewegen. Ein Klingelton sagte mir, wenn ich einen der anzusteuernden Planeten im Visier hatte. Ich ließ schnell den Hebel los und wurde an mein Ziel transportiert. (nemesis6.sav)

Jupiter/Asylum/Luft

Ich befand mich vor Dr. Sartorius´ Nervenheilanstalt - „Haus des Schreckens" wäre wohl die zutreffendere Bezeichnung - und ging durch die Öffnung nach rechts. Ein Stück weiter fand ich einen Fahrstuhl. Ich betrat ihn, drückte auf der Schalttafel rechts den „Tür zu"-Knopf und links auf der Schalttafel den Knopf „B" für das Kellergeschoß. Tür wieder auf, und ich fand mich mitten im Gruselkabinett wieder. In einer der

TASTATUR

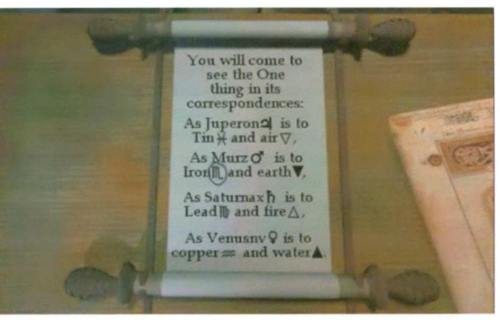
MS-DOS
Maussteuerung durch das Spiel

Ctrl-S	**Save**
Ctrl-R	**Restore**
Ctrl-Q	**Quit**
Ctrl-P	**Einstellungen**
Space	**Abbrechen der Videos**

Windows 95
Maussteuerung durch das Spiel, Menue in Scroll-Bar

Space	Abbrechen der Videos
#	Onscreen-Tips (nur im Tempel von Agrippa)
#	außerhalb des Tempels eine kleine Ermunterung

Ein Gag am Rande: Tippen Sie doch mal in Großbuchstaben HELLO SAILOR während des Spiels.





AN INVITATION:
We invite all the citizens of the Empire to read this book to ponder in their hearts the message it contains and then to ask the Implementors, in the name of Yoruk himself, if it is not undeniably, irrefutably and without doubtably true. Those who pursue this course, the right and proper course of Science and Progress, rather than clinging to the older tenets of the fearful and folkish Brogmoidism, and that it is not simply the good nature of this one fellow that keeps it and us from falling into the Great Void.

AUF DAS ZUSAMMENSPIEL VON MONDEN, ELEMENTEN UND METALLEN KOMMT ES AN.

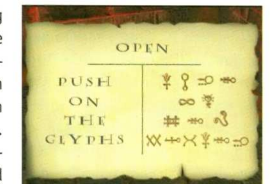
Auf einen Blick:
- Venus/Konservatorium/Wasser
- Bug-Report
- Murz/Irondune/Erde
- Zork Online

Boxen entdeckte ich eine kopflose, in einer anderen eine komplette Leiche. Ich nahm die komplette und legte sie in die Guillotine. Nun ging ich zum Schaltpult in der Mitte des Raumes. Dort betätigte ich erst den linken, dann den mittleren und zuletzt den rechten Hebel und holte mir dann den nun abgetrennten Kopf, mit dem ich ins Erdgeschoß (1) zurückfuhr. Zunächst wandte ich mich nach links, spielte in einem Archiv mit einer Taschenlampe, durchstöberte ein paar Akten und ging weiter in einen Raum, in dem einige Köpfe aufgestellt waren. Ich ging zu dem Tisch und setzte den Kopf aus meiner Tasche auf das noch freie Gestell - und siehe da, er hatte mir was zu sagen! Ich drückte nacheinander alle Knöpfe. Schließlich erfuhr ich von ihm eine Zahlenfolge.

Angewidert wandte ich mich ab und dem Kühlbehälter auf der anderen Seite zu. Diesen öffnete ich und entnahm ihm einen kleinen Safe, der gleich seinen Platz im Röntgengerät fand. Ich drückte den hellbraunen Hebel und sah mir den nun durchsichtigen Behälter genauer an. Hmmm, nun hatte ich noch zwei Zahlen und sah einen Schlüssel. Ich ging noch näher heran und gab die Zahlenkombination ein: 36 - 24 - 36 - 20 - 18, Siehe da - Sesam öffne dich - ich entnahm einen Topf mit einer bräunlichen Masse. Damit ging ich zur entgegengesetzten Seite des Raumes und setzte ihn in die Halterung über der Schüssel ein. Schwupps, übrig blieb ein Schlüssel, mit dem ich nun im Fahrstuhl Zugang zur Etage 20 erhielt. Wieder befand ich mich auf einem Rundgang. Gleich rechts entdeckte ich eine pulsierende Tür - seltsam. Im nächsten Raum lief es mir eiskalt den Rücken herunter: Genexperimente? Als ich mir das Podest rechts neben dem unheimlichen Stuhl näher betrachten wollte, wurde ich freundlichst aufgefordert, Platz zu nehmen. Was soll´s, ich setzte mich auf den Stuhl und bekam prompt eine Art Gehirnwäsche verpaßt. Noch schwummrig im Kopf, wankte ich aus dem Raum heraus und auf die pulsierende Tür zu, die ich nun öffnen konnte. Dahinter verbarg sich ein weiterer Aufzug, der noch weiter hinauffuhr. Ich schaute mir alle Schaukästen gründlichst an. In dem in der Mitte, an der Wand gegenüber dem Aufzug, fand ich in einem Kästchen einen Gummihammer, steckte ihn ein, spielte im Schaukasten daneben ein wenig mit dem Miniatur-Asylum (die Öffnung oben am Modell muß letztendlich offen sein) und ging wieder zurück, rechts in einen Ausstellungsraum, wie ich grausiger noch keinen gesehen hatte. Ich schaute mich ein wenig um



DAS TRANSPORTSYSTEM. SIND DIE PLANETEN IN DIESER STELLUNG, RASTEN SIE IN FOLGENDER REIHENFOLGE EIN: KLOSTER, KONSERVATORIUM, IRONDUNE, ASYLUM.





MIT DEM KRYPTOGRAMM KÖNNEN SIE DIE TÜR ZUM MUSEUM ÖFFNEN.

und blieb vor dem Kasten mit dem winkenden Arm stehen. Mit dem Gummihammer schlug ich das Glas ein und nahm den Arm an mich. Jetzt galt mein Interesse der blitzenden Schalttafel an der Frontseite. Mit dem Arm schaltete ich die Impulse aus und ging durch die Tür zu einer Leiter, kletterte hinauf und gelangte in den Turm - das Labor. Ich ging zum Wasserbecken, ließ erst Wasser ein-, dann wieder ablaufen. Nun zum Tisch in der Mitte des Raumes. Auf die richtige Mischung kam es an: den Hebel der Sauerstoffflasche nach links, den von Wasserstoff nach rechts, den großen Hebel umlegen, nun den Sauerstoffhebel wieder nach rechts, wieder den großen Hebel umlegen, etwas Helium dazu, und das begehrte Luft-Zeichen war geschaffen. Ich berührte es und wurde wieder zum Altar im Tempel transportiert, wo ich das Zeichen einsetzte. Kurz schaute ich in Vertiefung in der Mitte, hörte Sartorius´ Geist zu mir sprechen und ging wieder in das Planetarium, bereit zur nächsten Aufgabe. (nemesis1.sav)

Venus/Konservatorium/Wasser

Um meine Nerven wieder zu beruhigen, führte mich mein nächster Weg über die Venus zu Sophias Konservatorium. Rechts an der Wand sah ich eine Tafel der Aufstellung des Orchesters. Ich betrat die Übungsbühne, sammelte zunächst alle Instrumente ein und legte sie dann, genau nach Plan, auf die zugehörigen Stühle. Sobald alle Instrumente an ihrem Platz lagen, erklang Sophias Stimme. Sie verriet mir eine Notenfolge, die ich mir einprägte: C - D - E - B - G.

Ich ging weiter durch den kleinen Gang in eine große Halle, hier geradeaus und am anderen Ende nach links in Sophias Büro. Rechts stand ein Tisch, in dem ich eine Stimmgabel fand. Daneben gab es ein paar Schallplatten. Ich blätterte sie durch und nahm zwei mit. Die Stimmgabel steckte ich in die Vorrichtung über den Tasten am Piano, ließ sie erklingen und spielte den Ton nach: Ahhhhhh! Klick - schnell ging ich um das Piano herum, schaute hinein und fand einen kleinen Schlüssel. Diesen steckte ich in die Tiffany-Lampe auf dem Schreibtisch, zog an der Schnur und sah vor mir einen Plan des Konservatoriums. Bevor ich das Büro wieder verließ, las ich noch einige Briefe, die ich in den Schubladen des Schreibtisches fand. Ich ging nochmals zum Proberaum und hörte mir auf dem Grammophon (ankurbeln nicht vergessen!) die Schallplatten an: erst vorwärts, dann den kleinen oberen Hebel gedreht und rückwärts. Besonders interessant war das Rückwärtsspielen von Alexandrias Platte, denn so lernte ich die Zork´sche Fanfare kennen.

Nun ging ich wieder in die Halle, die Treppe hinauf und gleich rechts in einen Schlafraum. Ganz hinten befand sich Alexandrias Reich. Auf der Kommode fanden sich ein Spiegel und ein Kästchen, unter einem losen Fußbodenbrett einige Briefe, auf dem Nachttisch zwei Bücher und auf

BUG-REPORT

- Benutzen Sie unter Win95 keinesfalls die **Ctrl-Befehle** - das Spiel hängt sich sofort auf.
- Wenn Sie unter Win95 eine **andere Anwendung** zusätzlich zu ZORK öffnen, ist außer der **Speicherfunktion** auch der **Sound** weg.





JEDEM GLASBILD ENTSPRICHT GENAU EIN RITTER.

dem Bett ein Album mit Plakaten von Alexandrias Auftritten. Ein Plakat nahm ich mit, verließ den Raum und ging weiter in Sophias Zimmer. Hier gab es Lesestoff auf dem Frisiertisch und auf dem Canapé und interessante Neuigkeiten bei einem Blick in die Badewanne hinter dem Raumteiler. Wieder in der Halle, ging ich die Treppe hinunter. In den Zuschauerraum ließ man mich nicht hinein. Ich ging zu dem zerrissenen Plakat neben der Heizungsraumtür und klebte das aus Alexandrias Zimmer darüber. Ich befand mich nun in der Vergangenheit, kurz vor Beginn des Konzertes.
Schnell lief ich zum Kassenhäuschen gegenüber von Sophias Büro und holte mir ein Ticket, mit dem ich jetzt in den Zuschauerraum eintreten konnte (Ticket als Cursor). Gleich hinter der Tür ging ich die Treppe hoch, nach rechts und weiter hoch in den 2. Stock. Hinter der 4. Tür von hinten befand sich meine Loge, in der ich mir durch ein Opernglas Alexandrias Auftritt ansah. Es war toll! Anschließend ging es wieder nach unten und auf die Bühne. Da hatte ich mir etwas eingebrockt: Ich mußte die Zork´sche Fanfare spielen. Ich nahm den Taktstock auf, erinnerte mich, wo die einzelnen Instrumente sich befanden, und an die Fanfare, und dirigierte diese: Popperkeg, Nambino, Popperkeg, Wertmizer, Violine. Das Licht ging an. Hinter die Bühne fand ich auf einer Kiste eine Nachricht und in einem der Bühnenbilder einen kreisrunden Durchgang,





DURCH DEN BRUNNEN GELANGEN SIE ZU ALEXANDRIA, DIE NUR MIT GOLDENEN RINGEN GERETTET WERDEN KANN.

der blockiert war. Am roten Vorhang entlang fand ich mich in einem Schaltraum wieder, blätterte den Bilderkatalog durch und hatte eine Idee. Ich drückte den roten, dann alle blauen Knöpfe am Schaltpult, die einem Bild ohne Durchgang entsprachen und konnte nun durch das Loch im Bühnenbild hindurch (2, 3, 4, 6). Von hier aus kam ich über eine Treppe in den Requisitenraum. Ich stellte mich auf die Trommel, drehte an der Kurbel und rutschte durch die Trommel hinab in den Heizungsraum. Im Boden befand sich ein Abfluß, darauf Alexandrias Amulett. Als ich danach greifen wollte, fiel es ins Wasser, also nichts wie hinterher. Ich tauchte danach, fand es und kehrte schnell in den Heizungsraum zurück. Das Amulett hängte ich bei den Zählern an der Wand an den 2. Hebel von links, sprang wieder ins Wasser und schwamm durch die Tür unter Wasser hindurch mitten hinein in eine Höhle. Ich befand mich also wieder in der Gegenwart. Aus der grünen Statue nahm ich eine Scheibe, aus einer Ausbuchtung einen grünen Kristallsplitter und ging in die Mitte des Raumes zu einem Ofen, in den ich den Kristall hineinwarf - es entstand ein schwarzer Kristall. Nun warf ich die Scheibe in den Ofen. An der Höhlenwand war ein Schild angebracht, das den Standort der einzelnen Kristalle und den ihnen zugeordneten Ton angab. In der richtigen Reihenfolge (C - D - E - B - G) schaltete ich die Kristalle ein, wobei G der schwarze Kristall war. Ich berührte das nun im Ofen liegende Wasser-Zeichen, gelangte zurück zum Altar-Tempel, drückte es ein, hörte Sophias Geist, ging ins Planetarium und startete meine nächste Aufgabe. (nemesis2.sav)

Murz/Irondune/Erde

Ich landete auf dem Turm von Kaines Domizil, bediente den Hebel und fuhr hinab. Zunächst wollte ich mir das Obergeschoß ansehen. In Kaines Zimmer entdeckte ich vorne am Tisch eine Nachricht, auf der anderen Seite ein paar Briefe und eine Phiole Nitro, mit der ich die Truhe aufsprengte. Besonders interessant war die Schlachtfeldkarte. Es gab im Zimmer noch einige Briefe und Fotos, dann ging es weiter die Treppe hinauf zum Spielzimmer. Ich sah die Tafel an der Wand und probierte alle Möglichkeiten am Billardtisch aus (Knopf 1 - 4, dann 5) und schaute mir danach die Lage der Kugeln im Schlitz an, schrieb mir die Zahlenfolgen auf und ging weiter in Luciens Zimmer. Halb unter dem Kleiderschrank versteckt fand ich etwas Schießpulver, ansonsten wieder jede Menge zu lesen und auf einer Staffelei einen Pinsel. Mit diesem ging ich über die Leinwand und machte eine geheime Botschaft sichtbar. Die Farbpalette auf dem kleinen Tisch sprach Bände. Nun war es Zeit für das Untergeschoß. Die große Tür unter dem Treppenkomplex stand offen. Gleich dahinter lag rechts ein Schwertgriff. Ich nahm ihn und ging zum Kamin, wo ich die Schwertspitze fand. Beides fügte ich zusammen, nahm das Schwert und ging wieder in die Eingangshalle. Hier nach links zu einem Ritter, dem ich das Schwert in



ZORK ONLINE

Wenn die Alchemie Sie fasziniert, holen Sie sich Elementares aus dem Datennetz:

CompuServe:
Activision E-Mail 76004,2122
- technische Hilfe vom Hersteller
GO GAMBPUB
- technische Hilfe
GO Gamers Forum
- Tips & Tricks von Usern

Internet:
http://www.activision.com
- technische Hilfe, Fragen
support@activision.com
- E-Mail-Adresse Activision

Mailbox:
UK (310) 479-1335
- technische Hilfe

Wenn die Elemente trotz allem stärker sind als Sie:
CompuServe ID 101636,1650 (Andrea)

Auf einen Blick:
- Frage und Antwort
- Saturn/Kloster/Feuer
- Rettung/Quintessenz

den Hüftgürtel steckte. Eine Tür öffnete sich - dahinter verbarg sich eine Art Museum mit fünf Glasbildern. Jedes Bild stellte einen der fünf Ritter, verteilt in Irondune, dar. Ich merkte mir genau, welcher die Augenklappe auf, welcher sie zu hatte, ging zu allen fünf Rittern und überprüfte, ob die Klappen richtig gestellt waren. Nachdem ich den letzten Ritter, im Museum, sehend gemacht hatte, öffnete sich neben ihm ein Durchgang zum Folterkeller. Die gefolterten Seelen sprachen zu mir, ich merkte mir die Zahlen, die ich hörte, und ging wieder in den großen Raum mit dem Kamin. Gleich hinter der Tür stand links eine Hundestatue. Ich zog am Hundeohr, öffnete die Klappe am Hinterteil, legte das Schießpulver hinein, schloß die Klappe, zog am Schwanz - Wrumm! - die gegenüberliegende Tür war offen. Hinter dieser befand sich das Kriegszimmer. Ich öffnete den 2. Spieltisch von rechts und erinnerte mich an den Lageplan aus Kaines Truhe und die Zahlen aus der Folterkammer: 10 - 1 - 9 - 6 - 12 - Enter.

Nun war es möglich, Irondune durch das Tor in der Halle zu verlassen. Vorher ging ich jedoch noch einmal in das Museum, rechts zu einem Schaukasten. Dort fand ich einen flaschenähnlichen Behälter, öffnete ihn, nahm aus dem oberen kleinen Etui einen Sprengsatz, legte diesen in den Behälter, schloß diesen und lief schnell (!) aus der großen Tür, durch ein paar Gänge zu einem Panzer. In dessen Innenraum verstaute ich den Sprengsatz in einem Transportbehälter und ging zum Steuerpult. Dort gab ich die Zahlenkombination Nr. 3 der Billardkugel (7 - 4 - 1 - 9 - 5 - 3) ein, spielte am Joystick und los ging es zu einem anderen Gebäude, wo mich eine große Maschine magisch anzog. Ich stellte das Zeichen für Erde ein, legte den großen Hebel um, nahm die Form aus der Lade und ging zu einem Aufzug, bediente den Hebel und fuhr hinab. Auch hier unten gab es eine Maschine. Ich legte die Form hinein und ging zum Schaltpult, drückte den roten Knopf, stellte die richtige Temperatur ein und ging wieder zur Maschine, drückte den Arm-Knopf, dann den Ventilator-Knopf und hatte das Zeichen für Erde geschaffen. Ich berührte es, landete wieder am Altar, drückte es ein, hörte Kaines Geist und reiste per Planetenexpress weiter. (nemesis3.sav)



DIE KOMBINATION FÜR DEN PANZER ERHALTEN SIE IM SPIELZIMMER.



NICHT ZU WARM UND NICHT ZU KALT, AUF DIE RICHTIGE TEMPERATUR KOMMT ES AN.

FRAGE UND ANTWORT

Windows 95 oder MS-DOS, ist es egal, welche Version ich installiere?
Der Hersteller selbst empfiehlt Win95, und das mit Recht. Im DOS-Mode können Sie nicht über die viel einfachere Bedienung des Menüs über Scroll-Bar verfügen, Sie haben die amerikanische Tastatur geladen und ganz allgemein ist die Grafikqualität minderwertiger.

Ich habe Win95 installiert, mitten im Spiel ist plötzlich das Speichern nicht mehr möglich, warum?
ZORK reagiert sehr empfindlich. Sie sollten, während das Spiel geladen ist, keine anderen Anwendungen geöffnet haben. Selbst wenn Sie über genügend Arbeitsspeicher verfügen (Testrechner 24 MB RAM), nimmt ZORK jede „Einmischung" übel.

Während des Spiels unter Win95 kann ich im Spiel immer nur ein Item aufnehmen, warum?
Sie haben die rechte Maustaste belegt. Wechseln Sie in das Maus-Steuerfeld und stellen Sie für die rechte Maustaste die Funktion „keine" ein.

Es gelingt mir nicht, in Irondune das Schwert über dem Kamin zusammenzufügen.
Sie halten den Schwertgriff in der Hand. Klicken Sie damit nicht auf die Schwertspitze, sondern links daneben, eben dahin, wohin der Griff gehört.

Kann man in Zork Nemesis sterben?
Ja, und zwar häufig. Speichern Sie regelmäßig.

Saturn/Kloster/Feuer

Auf dem Klostergelände wandte ich mich zunächst nach rechts, ging durch den Torbogen und drehte mich um. Unter der rechten Säule fand ich einen Zorkmid, nahm ihn mit und ging durch die Ruinen, die Treppe hoch zur Klostertür. Hier drehte ich mich nach rechts und schlüpfte durch ein Bodenloch in das Kloster selbst - Malveauxs Reich. Gleich am Eingang befand sich ein Opferstock. Ich warf meinen Zorkmid in den Schlitz und schaute mir die sechs Zettel an, die ich dafür bekam. Auf jedem war ein Symbol, das eine bestimmte Gemütsstimmung darstellte. Den Zorkmid konnte ich wieder aus der Box nehmen. Ich warf ihn wieder ein und bekam einen neuen Satz Zettel. Kurz später war klar, wofür. An der Wand waren die Köpfe von sechs Göttern angebracht. Ich nahm aus den Schalen darunter die Schilder mit den mir bekannten Symbolen, hörte mir an, was die einzelnen Götter zu sagen hatten, befestigte das Schild mit der passenden Gemütsstimmung unter den Köpfen und notierte mir, in welcher Reihenfolge die Götter nun zu mir sprachen. Jetzt wandte ich mich nach rechts und gelangte in einen dunklen Raum, wo mir ein verrückter Mönch erschien. Rechts im Nebenraum fand ich in einer Ecke unter einem Gitter einen höchst interessanten Zettel mit Hieroglyphen. Am Taufbecken sah ich die vier Spezialisten und ging wieder ins Kloster, immer der Nase lang, die Treppen hinauf auf den Dachboden. Zunächst trat ich um das Glockenspiel herum und durch ei-

ne Tür hindurch in einen Gang mit Schlafräumen. Der Besuch in Alexandrias war sehr aufschlußreich. Ich ging den Gang weiter entlang und kam in eine Halle. Hier gab es viel zu sehen, zu lesen und einen Spiegel zum Mitnehmen. Wieder auf dem Dachboden gab ich auf der Glockentastatur die sechs Zeichen der Götter ein - es erschien links ein Seil, an dem ich mich hochhangelte und mich auf einem Balkon wiederfand. Von hier aus erhielt ich endlich Zugang zu Malveauxs Zimmer. Ich las in zwei Büchern, schaute mir genau die Farbfolge der Flammen über dem Bett und das Buch auf dem Bett an. Mit dem Spiegel auf der Buchseite sah ich nun ein Bild mit Totenköpfen. Ein Buch aus dem linken Regal ließ sich herausziehen, und schon hatte ich einen Weg aus dem Zimmer gefunden. Links dem Teppich folgend, wieder links, gelangte ich in einen Lesesaal. Ich schaute mich sorgfältig um und betrat ganz hinten durch eine Tür einen Rundgang. Auf der Scheibe in der Mitte stellte ich nach dem Hieroglyphenzettel die Buchstaben O - P - E - N ein, ging halb zurück und durch die Gittertür die Treppe hinunter in ein Museum. Ich schaute mir alles genau an, steckte einen Rubin und eine Fackel hinein, stellte mich vor die große Muschel neben der Treppe und klappte den Deckel hoch. Als ich alle Knöpfe gedrückt hatte, war das Alarmsystem ausgeschaltet, und ich konnte die Falltür im Fußboden öffnen. Unten angelangt, sprachen die Mumien Geheimnisvolles, ich ging immer geradeaus durch ein geöffnetes Tor. An der brennenden Fackel zündete ich meine eigene an und steckte sie weiter hinten in eine Wandhalterung. In Yoruks Sarg fand ich dessen Schild, setzte den Rubin ein, nahm ihn mit, ging die erste Steintreppe hoch und rechts in einen dunklen Raum mit rot leuchtenden Feldern. Den Dämon verjagte ich mit dem Schild (als Cursor) und stellte dann weiter hinten die Totenköpfe laut gesehener Zeichnung ein - die Mauer schob sich beiseite, ich konnte in Malveauxs Labor. Von einem Tisch nahm ich einen Schlüssel und eine Schraube, las das Buch und ging ganz nach hinten. Links neben der großen Maschine fanden sich zwei kugelige Gebilde und eine Klappe, die ich öffnete, den Schlüssel einsteckte und drehte. Nun legte ich den Hebel um und die Schraube in den erscheinenden Behälter, betätigte wieder den Hebel und entnahm eine Kugel. Mit dieser ging ich auf die andere Seite des Labors zu einer weiteren Maschine, die die Kugel wusch - eine Perle. Jetzt wieder zurück zur großen Maschine hinten. Ich drehte das große Rad davor und stellte die Farbfolge der Flammen laut gesehener Zeichnung ein (blau, gelb, rot, orange, weiß), warf dem Löwen die Perle in den Rachen, kühlte das herausfallende Metall mit dem Blasebalg ab und hatte das Feuer-Zeichen. Ich berührte es und gelangte wieder zum Altar. (nemesis4.sav)



JEDEM DER GÖTTER IST EINE GEMÜTSVERFASSUNG ZUZUORDNEN.





SIND DIE TOTENKÖPFE IN DER RICHTIGEN STELLUNG, IST DER ZUGANG ZUR FEUER-MASCHINE FREI.

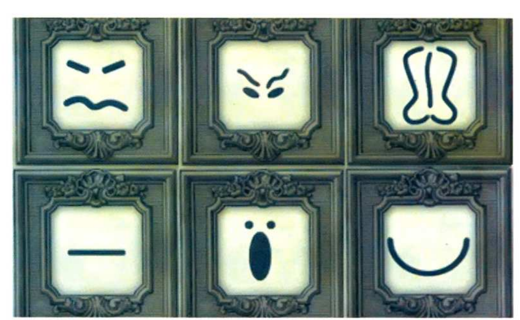
Rettung/Quintessenz

Dort waren sie nun alle vier, ich hatte ihre Seelen befreit. Sie forderten mich auf, aus einem Kelch zu trinken. Mittlerweile wußte ich ja, daß die Herrschaften keinesfalls so harmlos waren, wie es anfangs den Anschein hatte. So trank ich nichts. Nun mußte ich mich beeilen, Alexandria zu retten. Ich bekam einen Ring. Schnell ging ich zu den beiden Brunnen in der Mitte vom Tempelhof und schaltete dort an den Stoßzähnen das Wasser ab. (nemesis5.sav) An einem Brunnen sah ich ein Zeichen, ich drückte den Ring darauf, und es tat sich ein Durchgang auf. Ich ging hindurch, bis ich in einer Art Grabkammer war. Alexandria lag in der Mitte aufgebahrt. Ich berührte sie mit dem Ring und bekam einen zweiten. Über ihr fand ich einen magischen Stab. Jetzt ging ich zur Drachenstatue, legte die Ringe in die Schale, berührte den Leuchtstab und brachte die Schale mit dem geschmolzenen Metall zum Elefanten, der für Abkühlung sorgte. Den Metallklumpen formte mir die Schlange. Das Ringzeichen brachte ich nun zur Wolfsstatue. Ich legte es auf die Form, gab dem Wolf den magischen Stab in die Hand und erhielt zwei goldene Ringe - das Zeichen der Liebe. Auf die Ballustrade transportiert, schaute ich links nach unten auf den Altar. Durch den Gebrauch der goldenen Ringe konnte ich so gerade eben noch verhindern, daß die Scharlatane Alexandria ermordeten. Gottlob hatte ich nicht den falschen Leuten geholfen - Nemesis?

Andrea von der Ohe



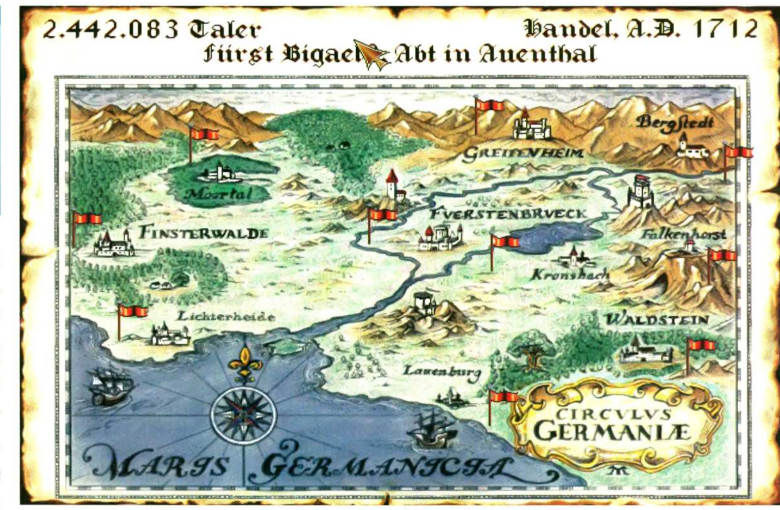
DER PLAN IST EINE HILFE ZUM LÖSEN DES KRIEGPROBLEMS.



DIE KOMBINATION FÜR DIE SIEBTE GLOCKE: ZORN, MISSTRAUEN, AUSGEGLICHENHEIT, GLEICHGÜLTIGKEIT, ANGST UND FROHSINN.



Auf einen Blick:
- Einstellungssache
- Aller Anfang ist schwer
- Bürgerrechte, Bürgerpflichten
- Produktion
- Beschleunigte Karriere
- Heirat



Verbringen Sie den größten Teil Ihres Lebens im Schuldturm? Wird Ihnen der Weg in die Politik durch Neider verwehrt? Alles kein Problem, hier erfahren Sie, wie Sie problemlos zum uneingeschränkten Herrscher von Mittelland aufsteigen.

DIE FUGGER 2

Einstellungssache

Bevor Sie Einzug in die Welt des Mittelalters halten können, werden Ihnen einige Fragen gestellt, über deren Bedeutung Sie sich im klaren sein sollten.

• Schwierigkeitsgrad der Aufträge: Vielleicht haben Sie sich schon gewundert, was Auftragskarten in einem Computerspiel zu tun haben, dieses Rätsel löst sich jedoch recht schnell: Um Ihrem Dasein einen Sinn zu geben, müssen Sie eine bestimmte Mission erledigen, um erfolgreich sein zu können. Wenn Sie sich für einen Auftrag entscheiden, beeinflußt das in erster Linie die Spieldauer. In der Regel dürfen Sie allerdings selbst nach dem Erfüllen Ihrer Mission bis zum Tod weiterspielen.

Leicht: bei diesem Schwierigkeitsgrad müssen Sie z. B. nach einem bestimmten adelstitel streben.

Mittel: vielleicht müssen Sie Ihre fähigkeiten als Räuber und Wegelagerer unter Beweis stellen.

Schwer: Werden sie durch List und Tücke zu einem der Mächtigsten Männer Mittellands.

• Geschlecht und Religionszugehörigkeit:

In Die Fugger II haben Mann und Frau exakt die gleichen Rechte. Obwohl das nicht unbedingt historisch belegt ist, stehen auch Frauen die höchsten politischen Ämter offen, Emanzipationsbewegungen sind also nicht angesagt. Für die Religionszugehörigkeit trifft genau das gleiche zu: ob sie nun katholisch oder evangelisch sind, mit ausreichend großzügigen finanziellen Zuwendungen an die Mächtigen des Landes sollte es nicht schwer sein, Erzbischof oder Großkanzler zu werden.



ZU BEGINN DES SPIELS SOLLTEN SIE SICH AUF DIE SUCHE NACH EINEM LEBENSPARTNER BEGEBEN. KLICKEN SIE DAZU EINFACH AUF DIE KIRCHTURMSPITZE.

Aller Anfang ist schwer

Ein gelungener Start entscheidet bei Fugger II über Sieg und Niederlage. Sollten Sie nach ein paar Runden nicht in Amt und Würden sein oder haben Sie bereits Bekanntschaft mit dem Schuldturm gemacht, brechen Sie Ihr Spiel ab und starten Sie neu. Einen verpatzten Start können Sie nie wieder wettmachen. Zu Beginn des Spieles sind Sie nur mit mageren 750 Talern und einem Lager in einer der zehn anwählbaren Städte Mittellands ausgestattet; eindeutig zu wenig, um sämtliche Konkurrenten vom Platz zu fegen. Wenn Sie sich in Ihr Handelsmenü begeben, werden Sie feststellen, daß die meisten der herstellbaren Produkte dunkel unterlegt sind und von Ihnen nicht produziert werden können. Als unbedeutender kleiner Händler verfügen Sie nur über ein Handelszertifikat der Klasse 1, d. h. Sie dürfen lediglich Korn anbauen, Holz fällen, Fische fangen, Bier brauen und Wolle produzieren. Wie bereits erwähnt, werden Sie mit Ihren 750 Talern nicht weit kommen, deshalb wäre es ratsam, einen kleinen Kredit aufzunehmen. Sobald dies geschehen ist, können Sie sich erstmals an die Herstellung eines Produktes machen; nach Möglichkeit sollten Sie sich für Holz oder Fische entscheiden, da diese beiden Waren trotz des relativ niedrigen Stückpreises einen erheblichen Profit garantieren. Da Sie wahrscheinlich nicht gleich in der ersten Runde im Schuldturm landen wollen, dürfen Sie noch nicht zu viel produzieren, die Herstellungskosten würden Ihr Budget bei weitem übersteigen. Um weiterhin bei Holz als Beispiel zu bleiben, müs-

sen Sie jetzt für den Anfang vier Arbeiter auf einen Wald einsetzen. Ist dies geschehen, können Sie eigentlich nur noch Ihre Runde beenden; Sie verfügen über keinerlei Bürgerrechte und können deshalb auch noch nicht für ein Amt kandidieren. Sobald Sie sich in Ihrem Kontor wiederfinden, werden Sie zuerst Ihre produzierten Waren verkaufen wollen - ein einfacher Mausklick auf das entsprechende Symbol im Produktionsmenü, und die Sache ist erledigt -, um den inzwischen arg ausgehungerten Geldbeutel zu füllen. Das Risiko, überfallen zu werden, ist anfangs bei Karren-Transporten ziemlich groß, und eine Eskorte kostet Geld, also sollten Sie sich das für später aufheben. Haben Sie einen Verdienst erzielt, sollten Sie schleunigst den Kredit tilgen und sich somit von den lästigen (und gigantisch hohen) Zinsen befreien. Kredite sollten generell nur als absolute Notlösung herhalten, sind aber ganz hilfreich, wenn Sie nicht genau wissen, ob Sie über genug Bares verfügen (notfalls vorher speichern).

Bürgerrechte, Bürgerpflichten

Inzwischen haben Sie die Bürgerrechte Ihrer Stadt erhalten und können sich als Kandidat für ein öffentliches Amt zur Wahl stellen. Ist ein Posten als Ratsherr oder Pastor unbesetzt (wobei der des Ratsherren dem des Pastors vorzuziehen ist), heißt es zuschlagen und sich bewerben. Wenn Sie nicht das seltene Glück haben, der alleinige Bewerber zu sein, werden Sie schon bald erfahren, was ein Wahlkampf ist. Zwar müssen Sie nicht aufwendige Plakate an Kirchentüren nageln, kleine Aufmerksamkeiten für die richtigen Personen wirken aber wahre Wunder. Entscheiden Sie sich für den Posten des Ratsherrn, sind der Baumeister, der Richter und der Kämmerer Ihre „Ansprechpartner"; für den Pastoren-Job kommt allein der Domherr in Frage. Im Spendenmenü Ihrer Stadt sehen Sie alle Amtsinhaber, unterteilt in weltliche und kirchliche Ämter; ein Balken über den entsprechenden Namen zeigt Ihren Beliebtheitsgrad bei der jeweiligen Person an. Je länger der Balken ist, desto sicherer können Sie sich des Wohlwollens dieses Menschen sein. Wahlen sind in Fugger II grundsätzlich Mehrheitsentscheidungen, es genügt also vollauf, zwei von drei Wählern auf Ihrer Seite zu haben. Das Designercape im Hinterzimmer weist auf die Möglichkeit hin, Ihren Konkurrenten über die Schulter und auf die Finger zu sehen. Vielleicht bringen Ihre aufmerksamen Mitarbeiter ja Informationen, die, richtig angewendet, ein schönes Druckmittel darstellen. Sollte es Ihnen tatsächlich bereits gelungen sein, Informationen über einen Ihrer Wähler zu beschaffen, sollten Sie zu Papier und Tinte greifen und dem armen Opfer ein Angebot unterbreiten, das es nicht ablehnen kann. Hatte Ihre Erpressung Erfolg, verfügen Sie nicht nur über die Privilegien des Erpreßten, sondern können auch noch entscheiden, wem er bei einer Wahl seine Stimme gibt.



DAS PRODUKTIONSMENÜ. ANFANGS SOLLTEN SIE SEHR GENAU AUF DIE EINSTELLUNGEN ACHTEN. SPÄTER KÖNNEN SIE DIE VERWALTUNGSAUFGABEN RUHIGEN GEWISSENS DELEGIEREN.

Beschleunigte Karriere

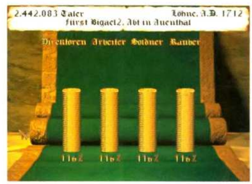
Durch einen Aufstieg erhalten Sie die Erlaubnis, wertvollere Waren zu produzieren, und bekommen neue Privilegien. Stellen Sie im Handelsmenü z. B. den Fischfang ein und wenden Sie sich dem Abbau von Erzen zu. Obwohl Sie erst ab einem höheren Amt Gegner herausfordern dürfen, sind einige Übungsstunden Fechtunterricht sehr zu empfehlen, da Sie jederzeit von einem mächtigeren Spieler herausgefordert werden können. Rauschende Feste sind kaum zu empfehlen, da die Kosten in keinem Verhältnis zum Nutzen stehen. Verfügen Sie aber über genügend Bargeld, lohnt es sich, ein kleineres Bauwerk zu stiften oder einen Prozeß gegen einen Konkurrenten anzustrengen. Wenn Sie bei letzterem die Bestechungsfunktion nutzen, werden neue Ämter frei, auf die Sie sich natürlich bewerben. Neue Ämter können Sie ebenfalls über die Hinterzimmer-Funktionen freiräumen. Einen ausspionierten Gegenspieler müssen Sie nicht zwingend erpressen; wenn Ihnen seine Privilegien nichts nützen und auch keine Wahlen anstehen, sollten Sie ihn bei seinem Arbeitgeber anschwärzen (z. B. den Baumeister beim Bürgermeister in Mißkredit bringen). Damit erhöhen Sie die Wahrscheinlichkeit, daß er seinen Job in Kürze los sein wird, beträchtlich. Wenn Sie gerade über einige tausend Taler Bargeld verfügen, lohnt sich das Anheuern von Saboteuren. Nach einem erfolgreichen Sabotageakt haben Sie zwar einen Prozeß zu erwarten, dieser stellt jedoch dank ausreichender Bestechungsgelder nie ein Problem dar. Als guter Christ sollten Sie nun schleunigst wieder einmal in die Kirche gehen und einen Ablaßbrief kaufen. Dieser kostet zwar einiges, bedeutet aber, daß Ihnen alle Sünden vergeben worden sind und Sie nicht mehr dafür belangt werden können.

Verliebt, verlobt, verheiratet

Sie werden feststellen, daß der Medikus, den Sie im Laufe des Spieles sicherlich des öfteren konsultieren werden, immer pessimistischere Verlautbarungen



480.000 TALER JEDEN MONAT. SIE HABEN ES GESCHAFFT!



ÜBERTARIFLICHE LÖHNE HEBEN DIE MORAL DER ANGESTELLTEN.

PRODUKTION

Leider können Sie selbst bei ausreichendem Kapital nur maximal 40 Arbeiter pro Ware beschäftigen. Um dies zu umgehen, sammeln Sie rund 9.000 Waren in einem Lager an. Packen Sie danach Ihre Bestände auf 90 Karren und verkaufen Sie diese an eine andere Stadt. Beenden Sie den Turn und kehren Sie danach wieder in Ihre Stadt zurück. Stellen Sie jetzt den Balken, der Ihre Verkäufe angibt, auf „produzieren" oder „fördern", und schon haben Sie Ihre Produktivität über 50% gesteigert. Es ist klar, daß Sie für eine solche Aktion viel Geld und etwa 1.000 Quadratmeter Lagerplatz benötigen. Dieser Trick funktioniert übrigens auch, wenn Sie eine Söldnerburg besitzen und diese nach und nach mit 9.000 Gütern füllen. Danach wechseln Sie wieder in das Produktionsmenü Ihrer Stadt und stellen „Holt Beute mit 99 Karren von Lager X" ein. Der Rest der Prozedur gleicht der oben geschilderten.



Auf einen Blick:
- Ämter in Mittelland

über Ihren Gesundheitszustand abgibt. Bekommen Sie erst einmal ein fröhliches „Macht euer Testament" entgegengeschleudert, können Sie damit rechnen, in einer der nächsten Runden das Zeitliche zu segnen. Wenn dann kein geeigneter Nachkomme zur Verfügung steht, ist das Spiel leider unweigerlich beendet. Sie sollten sich also um einen Lebenspartner bemühen, sobald Sie Ihr erstes Amt bekleiden. Leider reicht hierzu eine einfache Zeitungsannonce (junger, dynamischer Geschäftsmann sucht...) nicht aus. Aber da Sie das Junggesellendasein eh schon seit längerem leid sind, sollte es nicht unmöglich sein, auch für dieses Problem eine Lösung zu finden. Statten Sie als erstes der Kupplerin (Kirchturm anklicken) einen Besuch ab und veranlassen Sie diese, gegen eine kleine Gebühr eine geeignete Ehefrau (bzw. einen Mann) zu finden. Ist dies geschehen, haben Sie jeweils am Ende der Runde die Aufgabe, ein passendes Geschenk für die/den Angebotene(n) auszuwählen. Sie sollten beachten, daß Sie nicht mit jedem Geschenk Punkte sammeln. So wird eine zarte Ratsherrin wahrscheinlich nicht sehr begeistert sein, wenn Sie die Gnädigste mit einer neuen Folterbank überraschen. Vielleicht haben Sie schon nach einigen Geschenken Erfolg, vielleicht müssen Sie der Kupplerin aber auch mehrere Besuche abstatten, um zu einem Ehegatten zu kommen. Um Ihr Ansehen beim künftigen Lebenspartner zu steigern, sollten Sie sich ein schönes Haus mit allem drum und dran zulegen. Mißgünstige Domherren sind bei Hochzeiten mitunter ein Problem. Diese haben nämlich das Privileg, eine Hochzeit, die in ihrer Stadt stattfindet, zu unterbinden. Wenn Sie möglichst bald unter die Haube kommen wollen, beachten Sie also, daß Sie sich rechtzeitig mit den betreffenden Domherren gut stellen. Wenn Sie die Hochzeitsfeier organisieren, können Sie ruhig alle wichtigen Personen Mittellands einladen, Ihrem Ansehen wird das bestimmt nicht schaden. Wenn Sie längere Zeit spielen wollen, muß ein Erbe her. Da in Fugger II Jugendschutz großgeschrieben wird, haben Sie keine Möglichkeit, selbst für diesen zu sorgen. Es ist reine Glückssache, ob Sie schon bald mit Nachwuchs gesegnet sein werden, oder ob Sie nach zwanzig Jahren



KATASTROPHEN GEHÖREN ZUM GESCHÄFT! BEI BRÄNDEN, FLUTEN ODER ANSCHLÄGEN SOLLTEN SIE ENTSTANDENE SCHÄDEN SCHNELL KORRIGIEREN. SPÄTER LOHNT AUCH DER ABSCHLUSS EINER VERSICHERUNG.

ÄMTER IN MITTELLAND

1.1 Weltliche Ämter auf Regionalebene

Bürgermeister: Dieser Herr wird von den Ratsherren gewählt. Achten Sie als Bürgermeister darauf, daß Sie höchstens Baumeister, Kämmerer oder Richter als Feind haben, da Sie von zweien Ihres Amtes enthoben werden können.

Baumeister, Richter und Kämmerer: Alle drei werden direkt vom Bürgermeister gewählt. Sie sind für Wahl der Ratsherren verantwortlich.

Die Ratsherren: In jeder Stadt gibt es drei Ratsherren, die jeweils in einem Mehrheitsbeschluß vom Baumeister, dem Richter und dem Kämmerer gewählt werden (bei Mehrheitsentscheidungen gilt: erzielt kein Kandidat eine einfache Mehrheit, entscheidet das Los).

1.2 Kirchliche Ämter auf Regionalebene

Domherr: Er wird vom Bischof der Grafschaft gewählt.

Pastoren (zwei pro Stadt): Sie werden vom Domherrn der Stadt eingesetzt und verfügen selber über kein Wahlrecht.

2.1 Weltliche Ämter in den drei Grafschaften

Vogt: Zum Vogt können Sie sich nicht wählen lassen. Der Kandidat wird durch eine Auslosung gewählt (leider können Sie die Glücksfee nicht bestechen).

Kanzler: Um Kanzler zu werden, sollten Sie sich beim jeweiligen Vogt der Grafschaft beliebt machen.

Hauptmann der Wache, Justizberater und Finanzberater: Alle drei werden vom Kanzler eingesetzt.

Geheimräte: Ab diesem Amt dürfen Sie Beleidigungen aussprechen und ein Duell beginnen. Die Geheimräte werden vom Hauptmann der Wache, dem Justizberater und dem Finanzberater der Grafschaft gewählt.

2.2 Kirchliche Ämter in den Grafschaften:

Sakristan und Kellermeister: Beide werden durch den Abt gewählt. Tip: Als Kellermeister haben Sie Erfahrung im Keltern von Wein. Vielleicht erleichtert Ihnen das die Entscheidung, welches Produkt Sie herstellen sollen.

Diakon: Eine kleine Spende an den Bischof, und Ihre Chancen, Diakon zu werden, stehen gar nicht mal schlecht.

Bischof: Allein der Erzbischof entscheidet, wer der mächtigste Mann (auf kirchlicher Ebene) in einer Grafschaft wird.

Abt: Wieder einmal müssen Sie sich die Gunst mehrerer Männer sichern, um es zum Abt zu bringen. Wenden Sie sich an den Bischof, den Kellermeister und den Sakristan.

3.1 Weltliche Ämter im Fürstentum Mittelland:

Hofrat: Drei Minister sind für seine Ernennung verantwortlich.

Marschall, Finanzminister und Justizminister: Wenn Sie zuviel Geld übrig haben, können Sie sich vertrauensvoll an den Großkanzler wenden.

Großkanzler: Der Regent persönlich ernennt den künftigen Inhaber dieses Postens.

Regent: Wie das Amt des Vogtes, so wird auch dieser Posten nur per Losentscheid vergeben.

3.2 Kirchliche Ämter im Fürstentum Mittelland:

Erzdiakon und Inquisitor: Beide werden vom Erzbischof eingesetzt. Aufgrund der Möglichkeit, ein Inquisitionsverfahren einzuberufen, ist das Amt des Inquisitors dem des Erzdiakons vorzuziehen.

Erzbischof: Wenn Sie dieses Amt innehaben, können Sie versuchen, ganze Grafschaften zu bekehren. Auch die Möglichkeit, Wunder zu wirken (Halleluja Brüder), ist nicht zu verachten.



Auf einen Blick:
- Art of fighting
- keine Käferplage
- Handelswaren und Zertifikate

Ehe immer noch kinderlos sind. Haben Sie es im Laufe der Zeit zu mehreren Kindern gebracht, können Sie wählen, welches zum Alleinerben Ihrer Güter wird und welches im weiteren Spielverlauf keine Rolle mehr spielt. Diese Entscheidung sollten Sie auf keinen Fall leichtfertig treffen. Da Ihre Kinder wohl unterschiedlich alt sind, haben Sie auch noch unterschiedlich lange zu leben. Es wäre darum unklug, das ganze Geld dem nicht mehr ganz taufrischen Erstgeborenen zu übergeben, während Ihr drittes Kind, das erst seit kurzer Zeit keine Windeln mehr benötigt, leer ausgeht. Die Bestimmung des Erben ist auch deshalb immens wichtig, weil sich die gesamte Spielzeit bei Fugger II ärgerlicherweise auf drei mickrige Generationen beschränkt.

Es gäbe da noch etwas zu tun

Haben Sie sich beim Spielstart dafür entschieden, die Auftragskarten zum Einsatz zu bringen? Ja? Dann können Sie bestimmt einige Richtlinien für den schnellen Sieg gut gebrauchen. Abhängig von Ihrer Wahl haben Sie nun ein mehr oder weniger schwieriges Ziel, das Sie, um erfolgreich zu sein, erreichen müssen. Um z. B. Bürgermeister einer Stadt zu werden, genügt es vollauf, wenn Sie sich an die weiter oben genannten Tips halten. Selbiges gilt auch für das Erreichen eines niedrigen Adelstitels - einige erfolgreiche Jahre als Händler reichen bereits, um zum Edelmann ernannt zu werden. Müssen Sie Mäzen werden und dem Fürstentum Bauwerke eines bestimmten Wertes stiften, sollten Sie sich bemühen, das Handelszertifikat III zu erhalten, da die darin enthaltenen Waren einen hohen Gewinn abwerfen und Ihnen die Möglichkeit geben, des öfteren mal eine Kathedrale springen zu lassen. Reformator zu werden ist nicht ganz so einfach, da Sie, um ein bestimmtes Gebiet Mittellands zu bekehren, schon ein recht hohes kirchliches Amt bekleiden müssen. Das Erreichen dieses Zieles wird wahrscheinlich mindestens zwei Generationen dauern. Eine weitere Aufgabe, die einiges Bargeld erfordert, ist es, Burgherr zu werden. Sie können sich dabei aussuchen, ob Sie einfach lange genug sparen wollen, um nach und nach die gewünschte Zahl an Zollburgen in Ihren Besitz zu bringen, oder ob Sie sich nur ein Räuberlager anschaffen wollen, dieses schlagkräftig ausstaffieren und nach und nach alle gegnerischen Burgen erobern. Mit dieser Methode werden Sie allerdings keinen Erfolg haben, wenn Ihre Aufgabe lautet, eine bestimmte Zahl an Städten erfolgreich zu belagern. Um daran überhaupt denken zu können, müssen Sie sich bereits ein hohes politisches Amt angeeignet haben. Die Anzahl Ihrer Burgen und Räuberlager ist dabei völlig bedeutungslos, da Sie unabhängig von der Stärke Ihrer Privatarmee immer Söldner zur Belagerung anwerben müssen. Hatten Sie bei einer Belagerung Erfolg, sind Sie nicht nur der Erfüllung Ihrer Mission ein Stück nähergekommen, Sie können auch noch einige interessante Dinge mit der eroberten Stadt anstellen: Im Normalfall können Sie den größten Nutzen ziehen, wenn Sie mit dem Bürgermeister der Stadt vereinbaren, daß Sie über mehrere Jahre hinweg Schutzgeld erhalten. Hat ein unliebsamer Konkurrent seinen Sitz in der Stadt, sieht die Sache natürlich ganz anders aus: was meinen Sie, wie sehr er sich freut, wenn Sie zuerst die Stadt plündern und sie anschließend anzünden? Viel Spaß dabei.



ZUGEGEBEN, EINE ETWAS UNGLEICHE AUSGANGSSITUATION FÜR EINE SCHLACHT. SCHREITEN SIE ZUR TAT!



ES KAM, WIE ES KOMMEN MUSSTE. DIE ROTEN TRUPPEN WURDEN AUFGERIEBEN UND SIE KÖNNEN ABKASSIEREN.

The Ancient Art of Fighting

Gerade dann, wenn Sie mit Ihren Handelswaren Export betreiben, sind Ihnen sichere Straßen wichtig, denn Eskorten sind teuer und gegen eine größere Streitmacht machtlos. Was liegt also näher, als sich selber so eine Streitmacht anzuschaffen. Auch wenn Sie nur Geld für einen einzigen Stützpunkt erübrigen können, ist es nicht verkehrt, bei allen Burgen und Räuberlagern, deren Kaufpreise im Bereich Ihrer finanziellen Möglichkeiten liegen, Kaufinteresse zu bekunden, da es zuweilen ziemlich lange dauern kann, bis sich der frühere Besitzer zum Verkauf entscheidet (Haben Sie schon mal daran gedacht, ihn durch wohlgeplante Anschläge um so viel Geld zu bringen, daß er gezwungenermaßen verkaufen muß?). Sobald

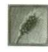
KEINE KÄFERPLAGE

In Fugger II werden Sie nicht ununterbrochen von Bugs genervt. Ärgerlich, wenn auch kein eigentlicher Fehler des Programms, ist allerdings, daß einer Ihrer Karren mitunter drei- oder viermal hintereinander angegriffen wird. Irgendwo nervt es schließlich, wenn Sie zum x-ten Mal vom selben Wegelagerer gestellt werden, obwohl Sie schon nach der ersten Schlacht Ihre gesamten Waren verloren haben. Es ist wohl selbstverständlich, daß Sie keinem Angreifer dafür Geld anvertrauen müssen, daß er einen Konvoi, der Waren im Wert von 0 Talern transportiert, nicht angreift. Ob es nun ein Bug oder einfach Zufall ist, daß Sie nach einer mehrere Jahrzehnte dauernden Ehe kein einziges Kind hervorgebracht haben, bleibt dahingestellt. Ob es sich bei der Tatsache, daß Sie sich vor Gericht (siehe oben) für schuldig bekennen können und trotzdem mit genügend Geld freigesprochen werden, bleibt auch offen. Sobald Sie die Fugger II aber einmal erfolgreich zum Laufen gebracht haben, werden Sie nicht mehr von kritischen Bugs überrascht. Gut so!

HANDELSWARE UND ZERTIFIKATE

Sicherlich ist Ihnen aufgefallen, daß Sie im Handelsmenü sehr große Werte für produzierte Ware einstellen können. Auch wenn Sie genug Geld haben, um die Herstellungskosten zu tragen, sollten Sie von den Maximalwerten absehen, da Sie dann (weil nur 40 Arbeiter pro Auftrag eingestellt werden können), hoffnungslos unterbesetzt sein werden. Ausnahme: Extrakasten Produktion!

Handelszertifikat I:
Über dieses Zertifikat verfügen Sie von Beginn des Spieles an. Wenn Sie knapp bei Kasse sind, sollten Sie sich wegen der geringen Herstellungskosten auf diese Produkte beschränken.



Korn: Wenn Sie Ihr Lager füllen wollen, sollten Sie mindestens auf zwei Feldern ernten. Optimal sind fünf Arbeiter pro Feld.



Fisch: Fische können Sie nur fangen, wenn Sie Ihr Lager in der Nähe eines Gewässers aufgeschlagen haben. Pro Boot sollten Sie drei Arbeiter veranschlagen.



Bier: Das Brauen von Bier lohnt sich am ehesten in Falkenhorst und Greifenheim. Setzen Sie pro Kessel drei Arbeiter ein. Um eine angemessene Menge zu produzieren, sollten Sie etwa fünf Kessel benutzen.



Wolle: Das Scheren von Schafen erfordert keinen großen Arbeitsaufwand, es genügt also, wenn einem Arbeiter vier Schafe zugeteilt werden.



Holz: Am lohnendsten ist der Holzschlag in Finsterwalde und in Greifenheim. Fünf Arbeiter pro Wald garantieren gute Erträge, verhindern aber zugleich, daß der Wald durch übermäßige Abholzung irreparablen Schaden erleidet.

Handelszertifikat II:
Dieses Zertifikat erhalten Sie, wenn Sie sich erfolgreich um ein Amt beworben haben. Mit den Produkten, die Sie jetzt herstellen können, werden Sie einen deutlich höheren Gewinn erzielen; wenn Sie sich die höheren Kosten leisten können, sollten Sie also umsteigen.



Rindfleisch: Da das von Ihnen verkaufte Rindfleisch garantiert BSE-frei ist, werden Sie wohl kaum über Absatzschwierigkeiten zu klagen haben und können somit einen guten Preis kassieren, besonders dann, wenn Sie Ihre Tiere in der Umgebung von Kronsbach und Lichterheide auf die Weide schicken. Ein Arbeiter sollte sich um je ein Rind kümmern. Wenn Sie gerade dann, wenn ein besonders guter Preis zu erzielen ist, nicht mit einem leeren Lager dastehen wollen, sollten Sie sich nicht weniger als zehn Rinder halten.



Erz: Der Erzabbau lohnt sich in den Bergen von Falkenhorst und Bergstedt. Fünf Arbeiter holen das Optimum aus Ihrer Grube heraus. Vielleicht haben Sie gerade genügend Kleingeld, um sich eine Eskorte für Ihre Waren leisten zu können; ja? dann sollten Sie den größten Teil des Eisenerzes nach Lichterheide oder Lauenburg transportieren und dort verkaufen.



Wein: Weinliebhaber wissen, daß die Reben in der Umgebung von Lauenburg oder Moorland den besten vergorenen Traubensaft hervorbringen. Dieser Umstand allein bringt dem Winzer aber noch keine Taler, setzen Sie deshalb pro Faß einen Arbeiter ein (müssen sich mehrere Männer um ein Faß kümmern, könnte es zu ertragsmindernden Saufgelagen kommen).



Fell: Am erfolgreichsten werden Sie in Finsterwalde und Greifenheim nach Tieren suchen, deren Felle es wert sind, von reichen Damen in Form von Mänteln durch die Gegend geschleppt zu werden (wo bleibt da der Tierschutz?!). Sie sollten nicht weniger als zehn Bottiche, die von jeweils fünf Arbeitern gewartet werden, besitzen.



Glas: Ihre Glashütten sollten Sie in Fürstenbruck und Greifenheim ansiedeln. Wenn für einen Ofen drei Arbeiter zur Verfügung stehen, können Sie sich schon auf die Jahresabrechnung freuen.

Handelszertifikat III:
Sie müssen schon einige Zeit spielen, um dieses Zertifikat Ihr eigen nennen zu können. Aber nun können Sie alle in Mittelland gefragten Waren produzieren; Reichtum und Wohlstand sind Ihnen sicher.



Salz: Obgleich Sie Salz heute für 99 Pfennig im Supermarkt kaufen können, war es zur Zeit der Fugger ein überaus wertvolles und gefragtes Gewürz, mit dessen Hilfe viele Kaufleute zu Reichtum gelangten. Sollten Sie in Bergstedt oder Waldstein ein Lager haben und pro Mine sechs Arbeiter zur Förderung des begehrten Produktes einsetzen, können Sie sich bereits zu dem oben erwähnten Personenkreis zählen.



Tuch: „Made in Taiwan" war damals noch nicht gefragt, und so können Sie auch in Moortal und Finsterwalde mit zwei Arbeitern an einem Webstuhl gute Gewinne erzielen.



Silber: In Falkenhorst und Greifenheim liegt das Silber förmlich auf der Straße (bzw. in den Minen), Sie müssen also nur noch acht Mann in eine Mine schicken und auf deren Rückkehr warten.



Pfeffer: Ein ebenso begehrtes wie wertvolles Gewürz. Da Pfeffer in Mittelland nicht heimisch ist, können Sie nur von Lichterheide und Lauenburg aus Expeditionen in ferne Länder entsenden. Der weite Weg soll natürlich nicht umsonst gewesen sein, schicken Sie also ca. zehn tapfere Männer los.



Waffen: Kriegsgerät findet immer Abnehmer. Auch wenn Sie für Waffenhandel eventuell von mißgünstigen Konkurrenten belangt werden können, sollten Sie sich pro Schmiede vier Arbeiter leisten.

---

es Ihr Geldbeutel wieder zuläßt, sollten Sie sich daran machen, Ihren Stützpunkt auszubauen, neue Kämpfer anzuwerben und die Moral Ihrer Truppe auf „überragend" zu bringen, was durch ausreichendes Training erreicht wird. Verfügen Sie nun über eine gut ausgebaute Burg und eine Armee von Kampfmaschinen, müssen Sie Ihre Truppen nur noch zu gleichen Teilen auf Patrouille durch die drei Grafschaften schicken. Je nach der Beschaffenheit Ihrer Armee und der Art Ihres Auftrages, sollten Sie sich eingehend mit den Optionen, die Sie im Kampf zur Verfügung haben, beschäftigen: Attackieren Sie z. B. mit einer den Verteidigern zahlenmäßig unterlegenen Truppe eine Burg, sollte sich ein Großteil Ihrer Leute damit beschäftigen, auf Ihre Gegner einzuprügeln, während sich ein kleiner Sturmtrupp aufmacht, den Eingang der gegnerischen Festung zu erobern. Sie werden feststellen, daß Sie so in aller Regel die Verluste in den eigenen Reihen in Grenzen halten können und meistens einen schnellen Sieg davontragen werden. Die Option „Festung sturmreif schießen" ist hingegen reine Zeitverschwendung. Müssen Sie bei einer Schlacht mit hohen Verlusten rechnen, sollten Sie einigen Einheiten den Befehl „Gefangene machen" geben. Wenn Sie Glück haben, wird es Ihrem General gelingen, einige der Gefangenen durch geschickte Überredungskunst auf Ihre Seite zu bringen. Sollten Sie einmal die Wahl haben, ob Sie sich ein Räuberlager oder eine Zollburg anschaffen, sollten Sie sich auf jeden Fall für die Burg entscheiden, da diese nicht illegal ist und Sie deshalb keine Angst haben müssen, plötzlich vor dem Richter zu stehen.



VOR ÜBERRASCHUNGEN SCHÜTZT NUR SPEICHERN!

Es kann nur einen geben

In der Zeit der Fugger gehörte es zum guten Ton, nach einer Beleidigung Satisfaktion zu verlangen. Sind Sie allerdings ein Mann Gottes und wollen trotzdem zu diesem Mittel der Machtvergrößerung greifen, müssen Sie eine Person, die über ein weltliches Amt verfügt, ausspionieren und



DAS ERLÖSCHENDE LEBENSLICHT SIGNALISIERT DAS SPIELENDE.



Auf einen Blick:
- Tips für Multi-Player
- Farge und Antwort



FRAGE UND ANTWORT

F: Ich muß damit rechnen, in einer der nächsten Runden zu sterben, und obwohl ich schon vor langer Zeit geheiratet habe, habe ich keine Kinder. Wie kann ich verhindern, daß ich ganz von vorne beginnen muß?

A: Geben Sie Ihr ganzes Geld an einen Ihrer (menschlichen!) Mitspieler weiter und vereinbaren Sie mit ihm, daß er es an Ihren Nachfolger (geht erst, sobald er Ratsherr oder Pastor geworden ist) weiterleiten wird. Ihren Titel und das Handelszertifikat sind Sie freilich los.

F: Ich bekomme ein Manuskript vorgelegt und werde gebeten, es zu verlegen. Lohnt es sich?

A: Wenn dies geschieht, werden Sie immer einen Kommentar zum Manuskript zu sehen bekommen. Wird es z. B. als „spannend" bezeichnet, sollten Sie zusagen und einige hundert Stück in guter Qualität produzieren.

F: Ich soll einen Vertrag unterzeichnen, in dem ich verpflichtet werde, über einen längeren Zeitraum hinweg eine bestimmte Menge Waren in eine andere Stadt zu liefern. Gelingt es mir nicht, muß ich eine hohe Konventionalstrafe zahlen. Ist es sinnvoll, so einen Vertrag zu unterzeichnen?

A: Sie sollten das bleibenlassen. Es könnte jederzeit durch ein (mehr oder weniger zufälliges) Ereignis dazu kommen, daß Sie Ihren Verpflichtungen nicht mehr nachkommen können.

F: Woran erkenne ich, ob mich ein Computergegner schätzt oder nicht?

A: Je dicker der Balken unter dem Namen der jeweiligen Person ist, desto mehr Ansehen genießen Sie bei ihm.

F: Ständig werde ich zu irgendwelchen Vorträgen eingeladen. Was für Vorteile habe ich, wenn ich einen besuche?

A: Schlimmstenfalls haben Sie Ihre Zeit verschwendet. Wenn Sie aber etwas Glück haben, werden Sie dort Ihre Fähigkeiten in der Herstellung eines bestimmten Produktes vergrößern können.

F: Ein mysteriöser Fremder gibt mir den Auftrag, dafür zu sorgen, daß eine bestimmte Person ihres Amtes enthoben wird. Soll ich darauf eingehen?

A: Wenn Sie bereits über das Privileg verfügen, Beleidigungen auszusprechen, handelt es sich um leicht verdientes Geld, da Sie sich mit der betreffenden Person einfach so oft duellieren können, bis sie ihr Amt nicht mehr ausüben kann. Sollte das noch nicht der Fall sein, ist davon eher abzuraten. Gelingt Ihnen nämlich Ihr Umsturzversuch nicht, könnte es sein, daß Sie Ärger bekommen.

F: Ich scheine überall einen ausgezeichneten Ruf als Künstler zu genießen, denn ständig werde ich gebeten, eine Hochzeitsrede zu halten oder Musiker zu engagieren. Bringt es mir Vorteile, auf diese Bitten einzugehen?

A: Der Bitte, eine Hochzeitsrede zu halten, sollten Sie auf jeden Fall entsprechen. Sie werden fast jedesmal eine sehr qualifizierte Person finden, die eine perfekte Rede für Sie schreibt. Sie werden nach getaner Arbeit nicht nur eine kleine Entschädigung für Ihre Mühen erhalten, sondern auch noch im Ansehen der Edlen Mittellands steigen. Anders sieht es bei den Musikern aus. Es wird Ihnen kaum gelingen, überdurchschnittliche Musiker anzuheuern. Lehnen Sie also guten Gewissens ab.

F: Ich wurde eines Verbrechens bezichtigt und angeklagt. Leider bin ich weder Richter noch verfüge ich über die finanziellen Möglichkeiten, sowohl Richter als auch die Zeugen zu bestechen. Wem soll ich nun einen kleinen Beweis meiner Freundschaft zukommen lassen?

A: Es ist am klügsten, die Richter zu bestechen, da es sich auf die Urteilsverkündung nicht negativ auswirkt, wenn Ihr Ankläger einige Zeugen besticht (es sieht natürlich anders aus, wenn er den Zeugen 9.999 Taler zukommen läßt. Das ist aber kaum der Fall).

erpressen. Auf diese Weise bekommen Sie seine Privilegien, die ein weiteres Vorgehen in der Regel erleichtern. Bevor Sie gleich ganz Mittelland zum Duell fordern, wären noch einige Fechtstunden (etwa zehn) angebracht; Sie wollen ja schließlich am Ende des Duells als Sieger dastehen. Nach dem Duell erhalten Sie eine Meldung über den Gesundheitszustand Ihres Gegners: hat sein Gesundheitszustand lediglich gelitten, müssen Sie Ihn noch einmal herausfordern. Spätestens nach dem dritten Kampf werden Sie aber darüber aufgeklärt, daß die Gesundheit Ihres Feindes derart gelitten hat, daß er sein Amt nicht mehr ausüben kann.

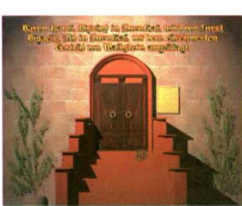
Eins, zwei, viele

Daß Sie zu zweit oder zu dritt mehr Spaß an die Fugger II haben werden, ist logisch, daß Sie so aber ziemlich problemlos steinreich werden können oder vielleicht auch jeden unliebsamen Gegenspieler außer Gefecht setzen können, steht auf einem anderen Blatt. Starten Sie das Spiel dazu so lange von neuem, bis es Ihnen gelungen ist, in einer Grafschaft mindestens zwei menschliche Spieler zu haben. Obwohl es sich beim Richteramt nur um einen relativ leicht zu erreichenden Posten handelt, kann er mit etwas Geschick ein sehr mächtiges Werkzeug für Sie werden. Ihre beiden Spieler sollten alles daran setzen, in Ihrer Stadt Richter zu werden. Ist dies allen beiden gelungen, können Sie anfangen, jeden Konkurrenten vom Platz zu fegen und zu ruinieren. Verklagen Sie der Reihe nach jeden Störenfried. Um Bestechungsgelder müssen Sie sich in diesem Fall gar nicht kümmern, da Sie bei der Abstimmung im Gerichtssaal ja über eine Zwei-Drittel-Mehrheit verfügen. Bei der Urteilsverkündung können Sie ruhig ordentlich zulangen. Wenn Sie Ihrem Konkurrenten gleich den Todesstoß versetzen wollen, können Sie Ihn einfach des Amtes entheben; eine mehrjährige Geldstrafe oder ein Jahr Kerker sind aber auch nicht zu verachten. Wenn Sie keine fünf Mitspieler gefunden haben und unter ständigen Geldproblemen leiden, gäbe es da noch eine Sache... Ist Ihnen aufgefallen, daß ein Spieler, der später ins Spiel einsteigt, ein deutlich höheres Startkapital bekommt als der Rest (mein Rekord liegt bei 2,5 Millionen Talern)? Diese Tatsache können Sie schamlos zu Ihren Gunsten ausnützen: Spielen Sie einige Jahre lang und versuchen Sie, dabei um jeden Preis irgendein Amt (Priester reicht vollkommen aus) zu erlangen. Ist dies geschafft, müssen Sie im Optionsmenü nur auf „neuer Mitspieler" klicken und abwarten. Sie werden feststellen, daß Ihr neuer Freund je nach Zeitpunkt seines Spieleinstieges ein Startkapital zwischen tausend Talern und einigen Millionen sein eigen nennen wird. Ihr Alibi-Spieler muß jetzt nur noch sein gesamtes Vermögen Ihnen vermachen und sich dann zum Fenster hinausstürzen. Dieser Vorgang läßt sich allerdings nur bis zum Jahre 1670 wiederholen, danach werden keine neuen Mitspieler mehr zugelassen.

Martin Wittek



BESTECHUNGEN ZAHLEN SICH IN PROZESSEN IMMER AUS.



KLAGEN SIE WIDERSACHER AUS IHREN ÄMTERN HERAUS.

Unglaublich!

Acht unserer besten Spiele werden neu auf PC CD veröffentlicht.

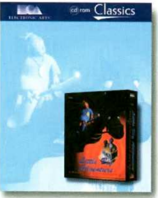
Und das zu so günstigen Preisen, daß Sie aus dem Staunen nicht mehr rauskommen.



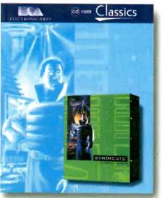
85%
"Heute im Stadion: Der PC-Weltmeister neu auf CD-ROM."
PC Player 11/94



85% Spiel des Monats
"Natürlich gehört Theme Park zur Creme de la Creme der Wirtschaftssimulationen (...)"
PC Games 9/94



87% "Wer ein Spiel sucht, das von opulenten Grafiken, gutem Sound, (...) und packenden Puzzles nur so strotzt (...), sollte sich LBA unbedingt einmal anschauen!" *PC Games 1/95*



90% Besonders empfehlenswert
"(...) eine beklemmend atmosphärische Action-Strategie-Kombination mit intelligentem Szenario (...)"
Power Play 8/94



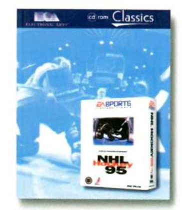
90% PC Games Award
"System Shock ist das wohl spannendste Spiel, das jemals auf meiner Festplatte Platz fand (...)"
PC Games 2/95



93%
PC Games Award
"Darauf hat die Welt gewartet."
PC Games 9/93



92% "Wenn es zur Zeit ein Spiel gibt, das man schon vom bloßen Zusehen her toll findet, ist es mit Sicherheit Magic Carpet."
PC Player 12/94 (Magic Carpet)



90% Joker Hit
"Genial verfeinertes CD-Update einer genialen Eishockey-Simulation."
PC Joker 11/94





Exklusiv-Vertrieb durch KINGSOFT, Tel.: **0 24 08/94 10**, Fax: **0 24 08/94 16 44**.
Electronic Arts Hotline: **0 52 41/2 60 24**. • **http://www.ea.com**



Auf einen Blick:
- Die Einheiten
- Verschiedene Klassen
- Helden
- Die Feldherren
- Sammel-Helden

FANTASY GENERAL

Mit Fantasy General verlegt SSI die taktischen Herausforderungen vom historischen Weltkriegsszenario in das fiktive Aer.

Am Spielprinzip hat sich nichts Wesentliches verändert, so daß Ihnen besonders unsere grundsätzlichen Tips zu Panzergeneral 1 und 2 (PC Action 3/96 und auf der Cover-CD) weiterhelfen können.

Die Einheiten

Sie können entscheiden, die Entwicklung einer bestimmten Einheiten-Klasse mit minimal einem, maximal jedoch 15% Ihrer Einkünfte zu fördern. Voreingestellt sind 7% für jede Klasse. Wir empfehlen, zunächst die beiden Infanterien, die Skirmisher und die schwere Kavallerie mit dem Maximalbetrag auszustatten. Die Bogenschützen sowie die leichte Kavallerie erhalten 10%. Auf jeden Fall benötigen Sie ca. 25% Ihrer Beute für Neuanschaffungen und Upgrades.

Verschiedene Klassen

■ Schwere Infanterie
Sie ist in der Lage, heranpreschende Kavallerie zu stoppen und vernichtende Angriffe gegen jede Art von Feind zu führen.

■ Leichte Infanterie
Die „Saubermacher". Sehr schnell, sind sie in der Lage, versprengte Feinde zu verfolgen und zu vernichten. Bis zum Ende sind sie nicht in der Lage, effektiv gegen schwere Einheiten des Feindes vorzugehen und sind aus diesem Grunde nicht geeignet, ungeschützt in vorderster Linie zu operieren. Von beiden Infanterien sollten Sie sich während der ersten Szenarien jeweils vier kaufen und sorgsam pflegen.



SETZEN SIE PHÖNIX-REITER (OBEN) ALS ANGRIFFSSPITZE EIN.

■ Skirmisher
Die Kommando-Truppe. Der Skirmisher kämpft auf jedem Gelände und ist gegen die meisten Feinde sehr wirkungsvoll. Er läßt sich nicht, wie die meisten anderen Truppen, auf Handgemenge („melee") ein, sondern bekämpft den Feind mit Wurfspießen, Schleudern, Wurfäxten und dergleichen. Insofern eignet sich der Skirmisher vortrefflich als Angriffsspitze.

■ Kavallerie
Die „Panzer". Auf freiem Gelände fast unschlagbar im Angriff. In höheren Entwicklungsstufen ändert sich die „melee"-Art von „physisch" (Schwertsymbol) auf „magisch" (Sternchensymbol). Alle mechanischen Einheiten sind empfindlich gegen magische Attacken, was bedeutet, daß selbst der starke „Warlord Mechanus", unter der Attacke einer Schwadron Phönix-Reiter schier zerplatzt. Die leichten Reiter sind eine Art Skirmisher zu Pferde. Sie eignen sich zum Kundschaften und zur Eroberung abgelegener Schreine, Tempel und Städte.

■ Zauberer
Eine beklagenswerte Klasse. Gejagt vom Feind, fast wehrlos, sehr langsam. So kann man ohne Probleme die ersten drei Arten bezeichnen. Der einzige davon, der wirklich Sinn macht, ist der Healer, jedoch wird er Probleme haben, mit dem Rest der Truppe Schritt zu halten. Der Druide wird dann langsam gut, da er seinen sehr lästigen Spruch „animate trees" von einem beliebigen, sicheren Ort aus über die ganze Karte sprechen kann. Der Fire Wizard ist sein Geld nicht wert. Richtig gut hingegen sind die Earthmaster, die mit ihrem Erdbeben-Spruch die Moral der betroffenen Feinde in den Keller sacken lassen.

■ Lufteinheiten
Bis zur Entwicklungsstufe Dragon Knights reine Geldverschwendung, ab dann, zunächst vorsichtig eingesetzt, jedoch eine wirksame Verteidigung gegen die feindlichen Flieger. Ebenso die Bomber: Solange der Feind über Sky Hunters verfügt, brauchen Sie diese überhaupt nicht aufbieten.

■ Unterstützungseinheiten
Bogenschützen sind nur und ausschließlich dazu da, den Rest der Truppe zu beschützen. Sie stehen bevorzugt hinter der vorderen Linie und dezimieren einen Angreifer, bevor dieser auf Ihre Mannen einschlagen kann. Belagerungsmaschinen sind einigermaßen gute Flugabwehrgeschütze. Zum Beschuß einer feindlichen Festung sollten Sie mindestens drei davon haben, um auch einen Effekt zu sehen.

■ Die mechanischen Arten
Wenn Sie den Ingenieur Niels befreien, erforschen Sie die mechanischen Krieger, ob Sie wollen oder nicht. Wir sagen Ihnen ganz entschieden: Finger weg von dem Schrott!

Helden

Sie heben die Moral der angrenzenden Einheiten beträchtlich. Aus diesem Grunde eignen sie sich besonders für Unterstützungsaufgaben. Geben Sie die aufgefundenen Heil- und sonstigen Zauberstäbe an diese Leute. Sie sparen sich auf diese Weise den drögen „Healer" und haben zusätzlich noch eine starke zweite Linie, die, zusammen mit Ihrer leichten Infanterie, durchaus in der Lage ist, wirkungsvoll ins Gefecht einzugreifen. Kein Feldherr kann aber alle Helden für sich gewinnen. Übrigens: Helden sterben nicht. Sie werden allenfalls verwundet, sind also nach einer Rast wieder voll einsetzbar.

Die Feldherren

■ Calis
Für Einsteiger ist Calis der geeignetste Feldherr. Er bringt einige Detachements Kavallerie mit und kann solche auch deutlich günstiger erwerben als alle anderen. Unbezahlbar ist der Zauberspruch „heal all", den Calis einmal pro Schlacht (natürlich dann, wenn's besonders brenzlig ist), aussprechen kann.



DURCH SEINEN HEILSPRUCH IST CALIS ALLEN ÜBERLEGEN.

■ Marcas
Eine Nummer schwerer wird's mit Marcas, da er nicht zaubern kann und Sie demnach auch den Heilspruch schmerzlich vermissen werden. Sie müssen bei diesem Warlord frühzeitig eine Luftwaffe respektive eine starke Bogenschützentruppe aufbauen. Marcas kann günstiger als alle anderen Infanterie erwerben.



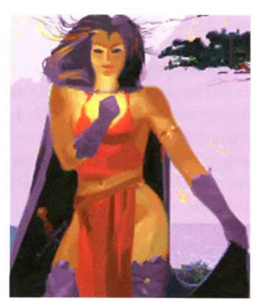
SETZEN SIE BEI MARCAS BESONDERS AUF LUFTABWEHR.

■ Krell
Krell ist Archmage, also Erzmagier. Als solcher verfügt er über vier Zaubersprüche, von denen jeweils einer pro Zug anwendbar ist. Er investiert seine Gelder auch in magische Geschöpfe, weshalb die Entwicklung gleichartiger Mortals langsamer vorangeht. Hier werden Sie das Problem haben, erfahrene magische Einheiten „disbanden" zu müssen, um unerfahrene, stärkere kaufen zu können. Deshalb der Tip: Disbanden Sie gleich zu Beginn nach und nach die magischen Einheiten und kaufen Sie statt dessen die upgrade-fähigen ein. Am Ende der Entwicklung können Sie Ihre Armee dann mit den besten magischen Kämpfern verstärken.



KRELL OPERIERT AM LIEBSTEN MIT MAGISCHEN WAFFEN.

■ Mordra
Mit ihr wird's wohl am schwierigsten sein, da sie, ähnlich wie Krell, Teile Ihres Einkommens in die Aufzucht immer wilderer Biester investiert, die, analog zu den magischen Rassen, nicht aufrüstbar sind. Mordra kann mit einem „heal beasts"-Spruch einmal pro Schlacht alle Biester heilen oder einmal pro Schlacht mit dem „disease"-Spruch den Gegner geringfügig schwächen.



MODRA IST NUR ERFAHRENEN SPIELERN ZU EMPFEHLEN.

■ Magische Gegenstände und Gold
Es rentiert sich, während der gesamten Kampagne alle Schreine, Tempel und Höhlen zu erkunden. Der Inhalt der meisten Örtlichkeiten ist zufällig. Speichern Sie also ab, bevor Sie eine solche Einrichtung betreten, damit Sie, sofern das Vorgefundene nicht Ihren Vorstellungen entspricht, beliebig oft wiederholen können.

■ Zur Taktik des Feindes
Die Feindtaktik besteht darin, mit brutaler Gewalt anzugreifen. Die Bösewichte kommen am liebsten in mehreren Wellen und vergeuden dabei meist ihr ganzes Pulver. Meist können Sie geballte Feindeinheiten umgehen und somit zu den Flanken auseinanderziehen. Schlagen Sie schließlich mit Macht und ebenfalls in Wellen zu, haben Ihre Gegner keine Chance. Die Kunst besteht darin, sich außerhalb des feindlichen Sichtbereiches zu gruppieren, aber dennoch nahe genug zu sein, um schließlich alle entscheidenden Einheiten heranführen zu können. Der Feind baut in den aktuell angegriffenen Befestigungen oder Städten gern Nachschub, weshalb Sie diese Orte schnellstmöglich besetzen sollten, sobald Sie entdeckt worden sind. Beobachten Sie aufmerksam, wie er seine Angriffe vorbereitet, also Zauber, Artillerie, Luftunterstützung, Magier und schließlich den Frontalangriff nacheinander vorträgt. Das macht er ganz gut und sollte von Ihnen nach Möglichkeit übernommen werden. Achten Sie auf angeschlagene Feind- und hier insbesondere auf die Lufteinheiten. Er versucht, diese weitab vom Geschehen zu „reparieren", um Sie schließlich wieder und wieder gegen Sie einzusetzen. Abschließend sei bemerkt, daß durch die zwangsläufig zu ändernden Taktiken ein erneutes Spielen mit einem anderen Feldherren in jedem Falle lohnend ist. Auf unserer CD finden Sie einen selbstentwickelten Trainer, der Ihnen ermöglicht, alles so einzustellen, wie Sie es gerne hätten. Viel Spaß damit!

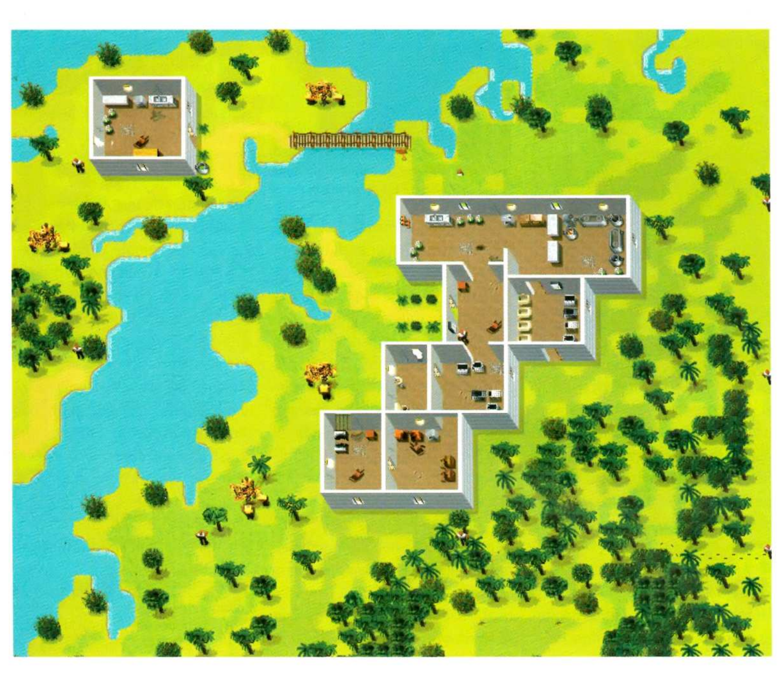
Uwe Symanek

SAMMEL-HELDEN

Borric; Region: Fareach Valley (Keldonia); Höhle bei 19,2 Schließt sich an, wenn Sie mit Marcas spielen.
Lorric; Region: Fareach Valley (Keldonia); Shrine of Anark bei 14,20; Schließt sich an, wenn Sie mit Krell spielen.
Shandel; Region: Hoaroot Forest (Keldonia); Altar of the Twin bei 10,12; Schließt sich an, wenn Sie mit Mordra spielen.
Malric the Dragon Lord; Region: Hoaroot Forest (Keldonia); Standing Stones bei 3,2; Schließt sich an, wenn Sie mit Calis spielen.
Dreggo the Devastator; Region: Sundered Plains (Isle of Four Winds); Shrine of Kireth bei 20,16; Schließt sich an, wenn Priest of Handola nicht Mitglied Ihrer Armee ist. Empfehlung: Dreggo beherrscht alle Kampfarten und kann auch gegen Flug-Einheiten eingesetzt werden. Er ist auf jeden Fall vorzuziehen.
Xyphon; Region: Ice Cauldron Mountains (Pothia); Temple of Ceros Mar bei 7,13; Schließt sich an, wenn Sie den Tempel im 15. Zug einnehmen.
Priest of Handola; Region: Vale of Sorrow (Isle of Four Winds); Temple of Handola bei 14,25; Schließt sich mit 50%-iger Wahrscheinlichkeit an, wenn Sie den Tempel im 14. Zug einnehmen. Empfehlung: Achten Sie darauf, daß Sie den Tempel später einnehmen bzw. speichern Sie vorher ab und wiederholen Sie gegebenenfalls, da Sie im Falle des Beitritts später auf Dreggo verzichten müssen.
Krindel the Elf Lord; Region: Asphead Mountains (Avernion); Altar of the Unsleeping bei 18,29; oder Mandrogora Steppes (Pothia); Temple of Eibhilan; Schließt sich mit 40%-iger Wahrscheinlichkeit an. Empfehlung: Vor Erstürmung abspeichern und ggf. wiederholen.
Valira; Region: Blackmoon Fens (Avernion); Starhunter Eyrie bei 30,6 oder Mandrogora Steppes, Temple of Eibhilan.
Sir Kalador; Region: Ice Fields of Noirraneşkap (Pothia); Sacred Temple of Cargass bei 3,29; Schließt sich mit 100%-iger Wahrscheinlichkeit an, wenn Sie den Tempel im 10. Zug einnehmen und mit 50%-iger Wahrscheinlichkeit, wenn Sie dies im 15. Zuge tun.

Auf einen Blick:
- Das Dream-Team
- Jobs for the Indians
- Sektor 59-60
- Sektor 49-50
- Sektor 39
- Sektor 29-30
- Sektor 40
- Tastatur- und Mausbefehle





Wer bereits kurz vor einer Verzweiflungstat steht, da ihm selbst mit der Einstellung „leichter" kein Sieg gegen Dr. Santino und seine Schergen gelingt, wird an dieser Stelle nützliche Tips finden, die dazu beitragen, Santino vom Antlitz der Erde zu tilgen.

Das Dream-Team

Ihr Startkapital läßt keine großen Sprünge zu. Ihr Start-Team sollte sich daher lediglich aus zwei Söldnern (z. B. Ice und Tex), einem Arzt (Hurl oder Beth) und einem Mechaniker (hier ist Speck am besten geeignet) zusammensetzen. Da Jack bereits nach wenigen Missionen einen Eingeborenen beisteuert, kann Speck immer im Camp bleiben und Ausrüstungsgegenstände reparieren oder trainieren. Der Söldner mit der höchsten Treffsicherheit (hier Ice) sollte die beste Waffe bekommen, die sobald als möglich mit einem Zielfernrohr versehen wird. Es ist zwar unerläßlich, bei jedem Einsatz einen Arzt dabei zu haben, da der teameigene „Dr. Brinkmann" jedoch selbst auf kurze Distanz lediglich Löcher in die Luft schießt, sollte er unbedingt in sicherer Entfernung warten, bis auch der letzte Gegner ein Fall für die Pathologie geworden ist, um anschließend die eigenen siegreichen Mannen zu verarzten.

Jobs for the Indians

Um feindliche Übergriffe abwehren zu können, muß jeder Grenzsektor mit der Maximalzahl an Wachen versehen werden. Außerdem müssen immer genug Eingeborene zur Verfügung stehen, die als Zapfer die Fallowbäume zur Ader lassen. Dabei sollten Sie die Maximalkapazität der betriebseigenen Verarbeitungsanlagen im Auge behalten (mit der linken Maustaste im Sektorenmenü auf ‚Bäume' drücken, und die gewünschte Information tritt zutage), denn gezapfter, aber nicht weiterverarbeiteter Saft bringt Ihnen nicht einen Pfennig ein. Wie bereits erwähnt, stellt Ihnen Jack gelegentlich Eingeborene zur Verfügung, die je nach Fähigkeiten als Söldner, Mechaniker oder Ärzte eingesetzt werden sollten. Die Tatsache, daß diese Herren kostenlos arbeiten und außerdem als Einheimische mit jedem Zentimeter des Metavira-Eilandes vertraut sind und somit auch als Scouts Verwendung finden, läßt wohl vielen Personalchefs einen Freudenschrei entlocken, der lediglich dadurch gedämpft wird, daß es nicht möglich ist, ihre Fähigkeiten durch Training zu steigern (ein listiger Cheater kann hier jedoch durchaus etwas erreichen, dazu später mehr). Versucht ein Söldner zu desertieren (z. B. wenn die Sterberate unter den Eingeborenen oder im Team zu hoch ist), kann dem - wenn überhaupt - nur noch durch eine saftige Lohnerhöhung entgegengewirkt werden. Um kein wertvolles Teammitglied mitsamt der Ausrüstung zu verlieren, sollten Sie auf das Betriebsklima achten, das auf keinen Fall dadurch verschlechtert werden sollte, daß ein Söldner anstatt des verhaßten Feindes ein freundlich gesonnenes Teammitglied zu Gulasch nach Insulaner-Art verarbeitet. Passen Sie also gefälligst auf, in welche Richtung Sie in den Leveln Ihre Waffen abfeuern.

Sektor für Sektor

Jagged Alliance bietet nichtlineares Gameplay. Das bedeutet, daß das Spiel bei jedem Neustart des Programms ein wenig anders verläuft. Darum kann es passieren, daß die hier aufgeführten Angaben über die Anzahl der Gegner nicht mehr zutreffen, wenn das Spielgeschehen von dieser Lösungshilfe abweicht (z. B. wenn es den Gegnern gelingt, einen Sektor zurückzuerobern oder wenn der Schwierigkeitsgrad auf ‚leichter' oder ‚schwerer' gestellt wurde). Grundsätzlich ändert sich am eigentlichen Spielablauf aber wenig, so daß Sie mit unseren Tips & Tricks auf jeden Fall auf der sicheren Seite stehen.

Sektor 60

In diesem Sektor befindet sich das Basislager. Der fleißige Sammler findet hier einen 38er

ALLIANCE

Revolver, Munition, einen Werkzeugkoffer, ein Messer, eine Weste mit vier Taschen und ein Brecheisen (es befindet sich hinter den beiden rechtsliegenden Gebäuden auf dem Boden).
Gleich zu Beginn Ihrer verantwortungsvollen Aufgabe informiert Sie Jack, daß der Mikroveredler aus der Raffinerie gestohlen wurde. Um dieses unscheinbare Ding, welches die Verarbeitung des Safts erst möglich macht, wiederzubeschaffen, begeben Sie sich in den Sektor 59.

Sektor 59
Dank der vielen Bäume, die eine hervorragende Deckung bieten, ist es kein Problem, die vier Gegner in diesem Sektor auszuschalten. Der nach Beute lechzende Söldner sollte natürlich die zehn Kisten leeren, drei davon sind auf der Insel links unten, der Rest ist im Wald verteilt. Jack freut sich besonders über den Mikroveredler, den einer der dahingeschiedenen Gegner hinterlassen hat und der Ihnen gleich zusätzliche 1.000 Dollar einbringt. Wenn Sie den Mikrokasten schon einmal haben, könnten Sie sich etwas Zeit lassen, denken Sie? Weit gefehlt, denn schon am nächsten Morgen berichtet Jack, daß alle im Camp über Unwohlsein klagen. Anstatt den Koch standrechtlich erschießen zu lassen, schickt Jack Sie auf den Weg, um die Sektoren 29 und 30 zu sichern, die den Ursprung des Flusses bilden, der das Hauptquartier mit Wasser versorgt. Da Jack diesen Morgen in Spendierlaune ist, überläßt er Ihnen Elio, einen Eingeborenen, der als Scout eingesetzt werden sollte (Vorsicht, Elio verfehlt selbst auf kürzeste Distanz sein Ziel). Noch ist es allerdings nicht notwendig, mit fünf Söldnern in die Schlacht zu ziehen, deshalb sollte Speck jetzt im Lager bleiben und den Job des Mechanikers übernehmen.

Sektor 50
In diesem Sektor halten sich vier Gegner auf, die aber wie schon in Sektor 59 dank der vielen Bäume (hide and seek) leicht zu erledigen sind. Jetzt noch schnell die fünf Kisten, die sich etwa in der Mitte des Gebietes befinden, geplündert, und schon geht's weiter.

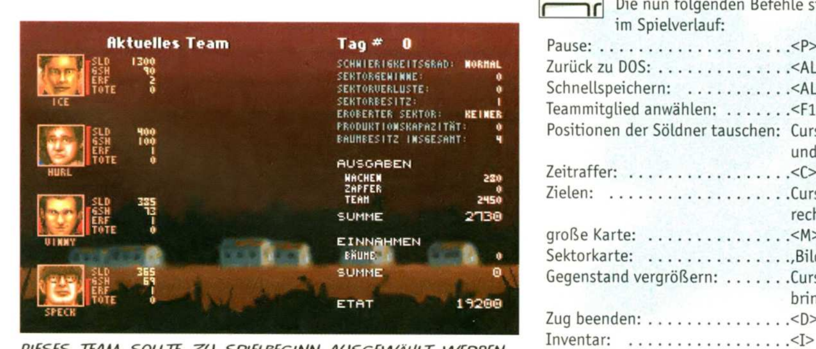
Sektor 49
Dem geübten Beobachter wird sofort auffallen, daß sich in diesem Sektor ein Haus befindet, in dem sich gewöhnlich zwei der vier Mitarbeiter Santinos aufhalten. Um kein Opfer eines Gewaltverbrechens zu werden, ist beim Öffnen der Haustür Vorsicht angebracht, da sich direkt dahinter einer der besagten Herren aufhält. Als Beute winken gleich zwölf Kisten, etwas Munition, die 45er und ein Stahlrohr. Auf letzteres sollten Sie aber zugunsten der Munition verzichten, da Sie schon bald in den Besitz neuer Waffen gelangen werden.

Sektor 39
Dies ist der bis jetzt am schwersten zu bewältigende Sektor, der unaufmerksamen Helden leicht zum Verhängnis werden kann. Anstatt der gewohnten vier sind diesmal sogar sechs Herren in Rot zum Showdown bereit, was Ihre Aufgabe nicht unbedingt erleichtert (eventuell hält sich einer von ihnen im Haus auf). Die unterste der drei Brücken ist vermint, was diese Mission noch zusätzlich erschwert. Wer hier erfolgreich sein will, sollte seine Gruppe aufteilen und zwei Personen auf den rechten Teil des Sektors schicken. Wenn Sie die unterste Brücke nicht entschärft haben, sollten Sie diese auch nicht betreten. Als Belohnung winken neben den Schätzen hinter der verschlossenen Tür im Haus noch drei Kisten (links oben auf einer Miniinsel). Achtung: drei weitere Gegner werden später versuchen, den Sektor zurückzuerobern.

Sektor 29
Endlich an der Quelle angelangt, sind hier fünf Platzverweise zu erteilen. Das gilt selbstverständlich nicht für die sechs Kisten, die auf der nur über das Wasser zu erreichenden Lichtung (zwei der Gegner halten sich hier auf) zu plündern sind.

Sektor 30
In diesem Sektor befinden sich sieben stattliche Exemplare unserer Gegner. Wer nach mehrmaligem Zählen immer noch nicht in der Lage ist, diese schöne Zahl zu erreichen, sollte einmal das Haus besichtigen, wobei allerdings darauf zu achten ist, daß Sie nicht zu nahe an den Fenstern vorbeiwandeln, da diese gelegentlich zu Schießscharten umfunktioniert werden. Insgesamt befinden sich in diesem Sektor acht Kisten (drei auf der Lichtung, die restlichen fünf warten im Haus auf den glücklichen Finder.) Nachdem sich Jack für die Sicherstellung der Wasserversorgung bedankt hat, kommt Brenda zu Wort und beschwert sich, daß sie keinen Zutritt zu Sektor 28 hat, in dem sich ihr Labor befindet. Auch ungeübte Strategen sollten erkennen, daß hier wieder mal ein neuer Auftrag auf Sie wartet.

Sektor 40
Bevor Sie in den Dienst der Wissenschaft treten, sollten Sie sich zunächst dieses lauschige Plätzchen aneignen, da es eine Lücke



DIESES TEAM SOLLTE ZU SPIELBEGINN AUSGEWÄHLT WERDEN.

TASTATUR- UND MAUSBEFEHLE

Die nun folgenden Befehle sind die am meisten benötigten im Spielverlauf:

Pause: . . . . <P>
Zurück zu DOS: . . . . <ALT> <X>
Schnellspeichern: . . . . <ALT> <S>
Teammitglied anwählen: . . . . <F1> - <F8>, anschl. Leertaste
Positionen der Söldner tauschen: Cursor auf einen Söldner bringen und <X> drücken
Zeitraffer: . . . . <C>
Zielen: . . . . Cursor auf einen Gegner bringen, rechte und linke Maustaste
große Karte: . . . . <M>
Sektorkarte: . . . . ‚Bild aufwärts' Taste drücken
Gegenstand vergrößern: . . . . Cursor auf einen Gegenstand bringen, rechte Maustaste
Zug beenden: . . . . <D>
Inventar: . . . . <I>



Auf einen Blick:
- Sektor 28
- Sektor 36-38
- Sektor 26-27
- Sektor 48
- Sektor 19-20
- Gegenstände
- Sektor 9-10
- Sektor 56-58
- Sektor 46
- Hex-Codes

in Ihrer Frontlinie darstellt und somit einen Mehraufwand an Wachpersonal erfordert. Deckung ist hier wieder einmal reichlich geboten, da drei Seiten des Hauses von Wald umgeben sind, was es natürlich ziemlich einfach macht, die beiden Aushilfsnachtwächter, die um das Gebäude schleichen, in Grund und Boden zu stampfen. Sobald die beiden Hausbesetzer vertrieben worden sind, steht einer Plünderung der sieben Kisten (drei befinden sich rechts oben im Wald, der Rest im Haus) nichts mehr im Wege.

Sektor 28
Jetzt ist es an der Zeit, Brenda ihren Wunsch zu erfüllen und das Labor zurückzuerobern. Sechs Gegner (drei davon im Labor) stehen zwischen Ihnen und dem Labor sowie einem vergrabenen Schatz, der dazu beitragen kann, abgemagerte Geldbeutel wieder aufzufüllen. Sobald Santinos Leute in diesem Sektor ausgeschaltet und die sieben Kisten leergeräumt wurden, sollten Sie Ihr Augenmerk auf ein gräsernes Dreieck richten, an dessen Schenkeln sich je 1.000 Dollar befinden. Da Sie inzwischen so viele Fallowbäume besitzen, daß Ihre Raffinerie beinahe überfordert ist, müssen Sie sich als Manager langsam um eine Betriebsexpansion kümmern.

Sektor 38
Viel gibt es hier nicht zu sagen, außer natürlich, daß sechs Gegner zum Showdown bereitstehen.

Sektor 37
Gerade angekommen, fällt den Greenpeace-Aktivisten unter Ihnen natürlich sofort dieses kahle Gebiet im Sektor auf, in dem selbst die Bäume die Blätter verloren haben. Eine kurze Gedenkminute (das arme Gemüse) später sticht jedoch sofort das Haus ins Auge, welches von einem lästigen Ungezieferbefall (zwei Mann) befreit werden sollte. Die übrigen beiden Gegner halten sich gewöhnlich unten links bei den Bäumen auf. Nachdem auch noch die drei Kisten entleert worden sind, setzt sich Ihre kleine Armee wieder in Bewegung, um die Raffinerie nicht länger als nötig warten zu lassen.

Sektor 27
Endlich angekommen, entdecken Sie gleich drei Häuser, wovon erst einmal das mittlere angesteuert werden sollte, da sich in diesem die ersehnte Raffinerie befindet. Diesmal ist es unbedingt erforderlich, so leise wie möglich vorzugehen, da Ihre Kontrahenten auf den roten Knopf drücken und die Fabrik sprengen, sobald Sie sich entdecken lassen. Wer also einige Tage Reparaturzeit vermeiden möchte, sollte die drei Gegner von Söldnern ausschalten lassen, die mit Schalldämpfern ausgerüstet sind. Neben Ruhm, Ehre und einer erweiterten Verarbeitungskapazität winken hier noch drei Kisten.



SO SEHEN UNSERE SÖLDNER NACH EINIGEN TAGEN ÜBERLEBENSTRAINING AUS (HEXEDITOR).

GEGENSTÄNDE UND DEREN NUTZEN

Der aufmerksame Söldner wird während seiner Missionen viele scheinbar nutzlose Gegenstände finden. Da aber selbst das unscheinbarste Item (zu was ist schon ein Stoffstück gut?) die Ausrüstung entscheidend verbessern kann, erfolgt an dieser Stelle eine Bastelanleitung zu allen nützlichen Gegenständen im Spiel. Der zu verändernde Gegenstand muß sich in der rechten Hand (vom Söldner aus gesehen) des Söldners befinden, das Zubehör muß dann in dem Feld, das sich direkt unter dem Gegenstand befindet, abgelegt werden. Die folgende Sicherheitsabfrage ist mit ‚ja' zu beantworten.

- ***Zielfernrohr:*** Dieser Gegenstand verbessert die Zielgenauigkeit der Waffen (Achtung, funktioniert nicht mit jeder Waffe).
- ***Schalldämpfer:*** Er dämpft den Schußlärm einer Waffe so weit, daß ein Schuß nicht von jedem Gegner gehört werden kann.
- ***Metallrohr:*** So wertlos dieses Ding auch aussieht, so nützlich ist es zugleich. Wird es nämlich auf einer Waffe verwendet, erfährt diese nicht nur eine Verlängerung, sondern auch eine deutliche Verbesserung der Reichweite sowie der Stärke.
- ***Klebstoff:*** Mit seiner Hilfe wird die Panzerung von kugelsicheren Westen und Helmen verbessert.
- ***Glas, Benzin, Öl und Stoffreste:*** Wer diese Gegenstände in der angegebenen Reihenfolge zusammenfügt, erhält einen feurigen Molotov Cocktail.
- ***Dynamit bzw. C4 Plastiksprengstoff und Detonatoren:*** Versieht man Dynamit oder Plastiksprengstoff mit einem Detonator, erhält man eine Zeitbombe, der weder Wände noch Türen widerstehen können.
- ***Steine:*** Sie sind sehr hilfreich, wenn es darum geht, Feinde zu entdecken. Wirft man einen Stein auf eine Stelle, in deren Nähe ein Gegner vermutet wird, sind die Chancen ziemlich gut, daß der Fiesling sein Versteck verläßt, um dem Geräusch auf den Grund zu gehen.
- ***Zerknüllter Zettel:*** Trotz intensivster Nachforschungen ließ sich kein Verwendungszweck erkennen.

Sektor 48
Hier stehen sehr viele kleine Häuser, von denen allerdings nur in einem Wertsachen aufbewahrt werden, der Rest ist verfallen. Da aber auch hier das Sprichwort „erst die Arbeit, dann das Vergnügen" angewendet werden kann, sollten Sie zuerst die fünf Gegner dahinmetzeln, bevor Sie sich mit den zu findenden Gegenständen befassen dürfen. Die beiden Kisten auf der Landzunge unten rechts dürfen erst geplündert werden, wenn die Beute im zweiten Haus von rechts entgegengenommen wurde, da die Annäherung an die Landzunge eine ganze Explosionsserie auslöst. Die Explosionen treten dabei zeitlich verzögert auf, darum sollten Sie sich strikt von den Häusern fernhalten. Santino ist es inzwischen gelungen, den Preis für den verarbeiteten Saft zu drücken, indem er Dynamic Labs, unserem Abnehmer, klargemacht hat, daß er die größere Saftmenge liefern kann. Nur Jacks Verhandlungskünsten ist es zu verdanken, daß Sie überhaupt noch im Geschäft sind.

Sektor 19
Ganze sieben Gegner sind hier zu finden, natürlich nur vor Ihrem Besuch. Nach dem plötzlichen Ableben der Vorbesitzer sind noch acht Kisten von den folgenden Orten abzuholen: eine Kiste befindet sich auf der unteren Insel, drei im oberen und vier im unteren Haus.

Sektor 20
Nur vier Gegner stellen sich Ihren Eroberungsplänen in den Weg. Einer von ihnen hat sich oben links in dem Wäldchen verschanzt. Nach erfolgreicher Beseitigung dieser Ärgernisse stehen nur noch

die sechs Kisten bei der Brücke zwischen Ihnen und dem nächsten Sektor.

Sektor 10

Mindestens zwei der vier Gegner in diesem Sektor sind mit Handgranaten ausgerüstet. Diese Tatsache ist besonders ärgerlich, da Sir-Tech ein kleiner Fehler unterlaufen ist: den Gegnern geht niemals die Munition aus. Dieses Gebiet sollten Sie keinesfalls durch den Waldteil betreten werden, da er sehr stark vermint ist. Und wieder eine schlechte Nachricht: Dank Santinos Preispolitik erhalten Sie 100$ weniger pro Baum. Gehen Sie also besonders vorsichtig mit Ihren Ressourcen um und suchen Sie in jeder Kiste nach verwertbaren Gegenständen.

Sektor 9

Gähn. Anders ausgedrückt warten hier nur drei Gegner auf ihr baldiges Ende. Zeit, sich wieder einmal einen Kaffee zu brühen.

Sektor 58

Fünf Mann sind hier zu eliminieren und drei Kisten (auf der Waldlichtung oberhalb des Hauses) zu leeren. Bis auf ein einsames Brecheisen ist das Haus leer. Den Besuch können Sie sich also sparen.

Sektor 57

Die Eroberung dieses Sektors gestaltet sich mal wieder etwas schwieriger als sonst, da die beiden kleinen, von je zwei Gegnern besetzten Häuser abgeschlossen sind. Söldner, die das Wort Dietrich nicht nur mit einem Männernamen in Verbindung bringen, sollten sich an das untere Haus halten, da es erstens leichter zu knacken ist und dort zweitens der Schlüssel für das obere Gebäude zu finden ist. Etwas rabiatere Zeitgenossen setzen einfach eine Handgranate ein (aber nicht versuchen, sie ins Schlüsselloch zu stecken!), um ans Ziel zu gelangen. Wer außerdem noch etwas Tränengas im Gepäck hat, sollte mit den vier Gegnern keinerlei Probleme haben. Als Lohn für die Plackerei wartet nur eine einzige läppische Kiste.



ZU ENDE DES SPIELS SOLLTEN DIE MEISTEN SÖLDNER SO AUSGERÜSTET SEIN. DIE VERBESSERTE M16 (STAHLROHR) MIT ZIELFERNROHR DURCHSCHLÄGT JEDE PANZERUNG, UND MIT DEM KAMPFMESSER TAUGEN DIE WASSERSCHLANGEN NUR NOCH FÜR DIE BRATPFANNE.

Sektor 47

Nur ein mit einem Metalldetektor ausgerüsteter Söldner sollte die linke Seite dieses Sektors betreten, da hier sehr viele Minen herumliegen. Einige der fünf Gegner halten sich in dem großen Haus auf, die übrigen lauern verteilt auf Sie, stellen aber kein großes Hindernis dar. Es bleibt nicht viel Zeit, sich mit den drei Kisten abzugeben, die von den Vorbesitzern des Hauses zurückgelassen wurden, da ein drei Mann starkes Überfallkommando versuchen wird, den Sektor wieder zurückzuerobern. Wer schnell genug war, hat bereits einige Wachen hierher beordert und somit keinerlei Probleme damit, die drei Nervensägen in ihre Einzelteile zu zerlegen.

Sektor 56

Um die kleine 4er-Abordnung Santinos nicht um ihren Spaß zu bringen, sollten einige Söldner das Haus durchsuchen, während der Rest das linke untere Ende des Sektors in Augenschein nimmt. Die vier Kisten dienen dazu, das Marschgepäck auf dem Rückweg nicht allzu leicht werden zu lassen.

Sektor 46

Dieser Sektor wird von stattlichen neun Gegnern bewacht, was einen neuen Rekord darstellt, Sie aber trotzdem nicht daran hindern kann, Santino wieder mal eins auszuwischen. Offensichtlich sollte hier eine große Grillparty stattfinden, da überall Benzinkanister herumliegen. Außer dem Grundstoff für Molotov Cocktails ist leider nicht viel zu holen.

Sektor 36

Wahrscheinlich möchte Santino Sie nicht überfordern, da nach dem doch etwas schwereren letzten Sektor hier wieder nur drei Gegner zu finden sind. Selbst Ihr Brecheisen findet, sobald es mit nur einer Kiste in Kontakt getreten ist, Zeit zur Erholung.

Sektor 26

Zuckerbrot und Peitsche: Nach diesem Prinzip scheint Santino zu handeln, denn jetzt gilt es, acht Gegner davon zu überzeugen, daß sie in diesem Sektor eigentlich überhaupt nichts verloren haben. Nachdem der Inhalt der drei Kisten (Waldlichtung) dem Inventar zugefügt wurde, ist es wieder mal Zeit für eine richtige Mission: Jack erzählt, daß die Eingeborenen nicht glücklich darüber sind, daß Santino ihren Friedhof besetzt hält und sie deshalb ihre Toten nicht begraben können. Ihr Auftrag, Soldat!

HEX-CODES

1. Verändern der Charakterwerte:

Mit einem beliebigen Hexeditor (z. B. dem auf unserer Cover-CD) läßt sich aus einer Gruppe lahmer Aushilfssöldner ein Trupp rassiger Elitesoldaten machen. Wer ein so nützliches Programm besitzt, kann sich aber auch noch einen weiteren Vorteil verschaffen: ein äußerst üppiges Bankkonto. Zuerst einmal sollten Sie die Lebensenergie der Söldner erhöhen. Sobald Sie im Textabschnitt des Editors den Namen des Charakters gefunden haben (der erste Söldner sollte etwa bei 000:0180 liegen), müssen Sie nur noch nach einer sich wiederholenden Zahl suchen (etwa 52 52), die dann auf den zulässigen Höchstwert gesetzt werden muß (hier 64, umgerechnet auf das Dezimalsystem bedeutet das 100). Die anderen Charakterwerte liegen zwei Zeilen unter dem Spielernamen (ab der sechsten Ziffer) und sollten allesamt auf 64 gesetzt werden. Die vorletzte Ziffer in dieser Zeile gibt den Level des Söldners an und sollte nicht verändert werden.

Der folgende Ausschnitt eines Hexeditors zeigt einen veränderten Söldner. Alle Werte, die auf 64 stehen, sind zu bearbeiten:

```
0000:0180   00 00 00 00 00 00 01 00 00 00 49 63 65 00 00 00
0000:0190   00 00 00 00 00 22 00 07 07 00 00 00 00 00 01 64
0000:01A0   64 00 00 00 00 02 64 64 64 64 64 64 64 64 05 00
```

2. Homebanking:

Den Eintrag für den Geldwert Ihres Teams finden Sie in Zeile 0000:50f0. Die ersten drei Ziffern sollten dort auf FF gebracht werden. Danach befinden sich mehr als 16 Millionen Dollar auf Ihrem Bankkonto. Halleluja!

```
0000:50F0   31 61 03 00 31 61 03 00 6B 3F 00 00 6F 22 00 00
```

In diesem Beispiel müßten also die Werte 31, 61 und 03 auf FF gebracht werden.

Action Replay:

Mit dem folgenden Code erhält (leider nur) der erste Ihrer Söldner Unverwundbarkeit:
+JA2723CB64

Auf einen Blick:

- Sektor 14-18
- Sektor 4-8
- Sektor 31-35
- Sektor 43-45
- Sektor 41
- Sektor 24-25
- Sektor 51-55
- Charakter-generierung
- Kein Herz für Bugs
- Kl.Tasten-Gr.Wirkung

Sektor 16

Kaum haben Sie diesen Sektor betreten, fallen Ihnen die verwahrlosten Hütten auf, die über das ganze Gebiet verteilt sind. Santino war nicht damit zufrieden, Metavira Island in seinen Besitz zu bringen, er mußte auch noch die Eingeborenen aus deren Dorf verjagen. Wie gemein! Die drei Fieslinge, die uns daran hindern wollen, den Insulanern ihr Dorf zurückzugeben, sind zwar mit Handgranaten ausgerüstet, stellen aber trotzdem kein Problem dar.

Sektor 6

Obwohl sich auf dem Eingeborenenfriedhof nur sechs Gegner aufhalten, wartet auf Sie eine der schwersten Aufgaben in diesem Spiel. Die Herren in Rot besitzen nicht nur bessere Waffen als Sie, sie setzen auch noch Handgranaten ein, um sich gegen Ihr Team durchzusetzen. Alle Gegner befinden sich im oberen rechten Teil des Sektors. Die beste Überlebensstrategie ist hier, dem Geschoßhagel erst mit Granaten zu antworten und dann die reglosen Gegner mit einigen wohlgezielten Salven ins Jenseits zu befördern, auf daß diese zu einer Zierde des Friedhofs werden. Jack erteilt danach den Auftrag, einen Grabstein wiederzubeschaffen, da sich dieser aber ziemlich tief in feindlichem Gebiet befindet, vergessen Sie diese Mission fürs erste und machen Sie sich statt dessen daran, Santino wieder einige Sektoren abzuknöpfen.

Sektor 17

Vier Gegner sind hier auszuschalten, von denen sich zwei oder drei in den Häusern aufhalten. Sobald das linke der beiden Häuser unter Kontrolle gebracht wurde, sollten Sie einen guten Schützen in das Eckzimmer (rechts oben) stellen, da von dieser Position aus mindestens ein Gegner effektiv erledigt werden kann. Gleich elf Kisten winken als Belohnung.

Sektor 7

Über diesen Sektor gibt es nicht viel zu sagen, außer natürlich, daß nach der Beseitigung der vier Gegner alle Inseln abgesucht werden sollten, da dort ziemlich viel Geld herumliegt.

Sektor 18

Nur drei Gegner? Kaum der Rede wert. Läuft Ihre Kaffeemaschine bereits oder hat die Sportschau schon begonnen?

Sektor 8

Es stellen sich Ihnen zwar nur drei Gegner in den Weg, diese haben aber offensichtlich Schießübungen bei Schwarzenegger oder Stallone absolviert und heizen Ihnen ganz schön ein. Nutzen Sie die Deckung besonders intensiv. Vorsicht: der linke, obere Teil des Sektors ist vermint. Ein Exemplar der Pomillablumen sollte auf jeden Fall ins Lager mitgenommen werden.

Sektor 45

Der obere Abschnitt dieses Sektors ist vermint, und einige der fünf Gegner in diesem Gebiet sind mit Gewehren ausgerüstet; zwei gute Gründe, etwas aufzupassen und einen mit einem Metalldetektor ausgerüsteten Söldner als Vorhut zu benutzen. Als Lohn für die erlittenen Anstrengungen gibt es hier immerhin zwölf Kisten zu entdecken.

Sektor 55

Diesmal fährt Santino schwerere Geschütze auf, doch selbst sieben seiner Leute können Ihrer Heldentruppe nichts anhaben, oder? Bis zu drei dieser roten Ärgernisse halten sich übrigens auf der Insel auf, und im Haus ist immerhin eine Kiste zu finden. Nicht nur, daß Sie eine neue Raffinerie erobern müssen, jetzt ist bei einigen Bäumen auch noch eine Virusinfektion aufgetreten, die sich rasend schnell ausbreitet. Das ist natürlich kein Grund aufzugeben, denn Brenda eröffnet uns, daß sie versuchen wird, aus der mitgebrachten Pomillablume ein Gegenmittel zu entwickeln. Woher wußten Sie bloß, daß ein solches Exemplar im Lager benötigt wird?



VON DIESEM SEKTOR AUS OPERIEREN WIR. DER VERLUST DIESES GEBIETES HÄTTE KATASTROPHALE FOLGEN (GUT BEWACHEN!!!).

Sektor 54

Bevor als Lohn die Inbetriebnahme einer neuen Raffinerie winkt, müssen Santinos Schergen beseitigt werden. Um diesen nicht zu enttäuschen, sollten Sie gleich damit beginnen, den fünf Kandidaten für ein Heldenbegräbnis den Garaus zu machen. Wie bei jeder Fabrikübernahme müssen Sie auch hier äußerst leise vorgehen. Nur ein Gegner durchstreift das Gelände, der Rest sichert die Fabrik. Außer den drei Kisten ist in diesem Sektor auch noch eine M 16 zu finden, die Ihr Waffenarsenal enorm bereichert.

Sektor 35

Dieser Sektor ist mit nur drei Gegnern leicht zu bewältigen, allerdings sollte man den unteren linken Teil dieses Gebietes meiden: Minen!

Sektor 25

Hoppla! Auf Sie wartet eines der Highlights des Spiels, eine Herausforderung für Helden! Die vielen Flüsse und die extrem dichten Wälder bieten kaum Spielraum für Manöver, und die sieben Attentäter verstehen ihr Handwerk. Glücklicherweise können die Flüsse gefahrlos durchquert werden, da sich dort keine Wasserschlangen aufhalten. Um hier am Ende das Schlachtfeld als Sieger zu verlassen, sollten Sie Ihre Gruppe aufteilen und die Gegner in Einzelgefechte verwickeln. Dem Sieger winkt in diesem Sektor eine hohe Anzahl an Fallowbäumen, auf einer der Waldlichtungen sind auch noch einige Kisten versteckt.

Sektor 15

Um diesen Sektor in Besitz zu nehmen, müssen sechs Gegner

CHARAKTERGENERIERUNG

In Jagged Alliance bietet sich dem Spieler nicht wie bei reinrassigen Rollenspielen die Möglichkeit, die Entwicklung seiner Charaktere von Grund auf (wird's ein Junge oder ein Mädchen) zu steuern. Langeweile kommt aber dennoch nicht auf, da es 60 vorgefertigte Söldner gibt, die gegen einen entsprechenden Obolus dazu bereit sind, in Ihre Dienste zu treten. Allerdings kann nicht jeder Söldner von Anfang an dem Team hinzugefügt werden, da sie entweder bereits mit einem anderen Auftrag beschäftigt sind (nach ein paar Tagen sind sie wieder einsatzbereit) oder einfach noch nicht von Ihren Führungsqualitäten überzeugt sind und sich erst nach einigen erfolgreichen Einsätzen zur Kooperation bereiterklären. Schließlich und endlich sind einige Söldner für den frischgebackenen Inselbefreier einfach zu teuer. Bei einem Startkapital von 25.000 Dollar bedeuten z. B.12.000 Dollar pro Tag für einen einzigen Söldner den sicheren Hungertod für jeden Geldbeutel.

ausgeschaltet werden, von denen sich zwei im Haus rechts oben aufhalten und der Rest im Haus links dahinvegetiert. Sobald dieses Gebiet den Besitzer gewechselt hat, stehen einer Abreise nur noch zwei Kisten im Weg.

Sektor 5
Nur vier Gegner stellen sich Ihnen hier in den Weg (das Haus steht leer) und eine einzige Kiste winkt als Belohnung.

Sektor 44
Obwohl hier wieder nur vier Gegner auszuschalten sind, ist der Sektor doch nicht mit dem gerade eroberten Gebiet identisch, da hier stolze zehn Kisten abzuholen sind (fünf im Haus, drei auf der unteren und zwei auf der oberen Waldlichtung).

Sektor 34
Die Eroberung des Gebiets ist etwas zeitaufwendig, da es von zwei Seiten (nacheinander) betreten werden muß, um auch das von Bäumen komplett umschlossene Gelände von Gegnern zu säubern. Es kann passieren, daß Sie mit neun Gegnern konfrontiert werden, da Santino Verstärkung aus einem Nachbarsektor zum Kampf hinzuzieht. Die meisten Gegner halten sich in der Mitte des Sektors auf. Dieser Umstand sollte ausgenützt werden, indem feindliche Gruppen mit Granaten bombardiert werden. In dem abgeschnittenen Gebiet warten acht Kisten auf den glücklichen Finder.

Sektor 24
Für diesen Einsatz sind höchstens drei Söldner erforderlich. Mehr brauchen Sie nicht, um es mit den drei Gegnern aufzunehmen. Insgesamt befinden sich vier Kisten in diesem Sektor (eine im Haus und drei dahinter).

Sektor 14
Für diesen Einsatz sollte das Team in zwei Gruppen aufgeteilt werden, um die fünf Gegner möglichst schnell zu beseitigen. Während eine Gruppe sich in den linken Teil des Sektors begibt und dort die Gegner das Fürchten lehrt, sollte sich der Rest des Teams nach oben bewegen, um die restlichen Störenfriede zu vertreiben. Auf den ersten Blick befinden sich hier keine Kisten, sprengen Sie allerdings in den Baumkreis (an einer dünnen Stelle) ein Loch, hat das Brecheisen doch noch etwas Arbeit, da auf dieser Lichtung immerhin acht Kisten versteckt wurden.

Sektor 4
Sechs Gegner harren der Dinge, die da kommen und schenken Ihnen gnädigerweise nach ihrem Ableben acht auf der Waldlichtung verteilte Kisten.

Sektor 33
Um diesen Sektor in einem Stück verlassen zu können, ist es unerläßlich, einen Metalldetektor mitzubringen, da sowohl der Bereich hinter den oberen Häusern als auch die untere Brücke vermint sind (diese sollte möglichst nicht betreten werden, da sie meistens in die Luft gesprengt wird). Wenn noch etwas Platz im Gepäck ist, sollten Sie sich auf keinen Fall die fünf Kisten entgehen lassen.

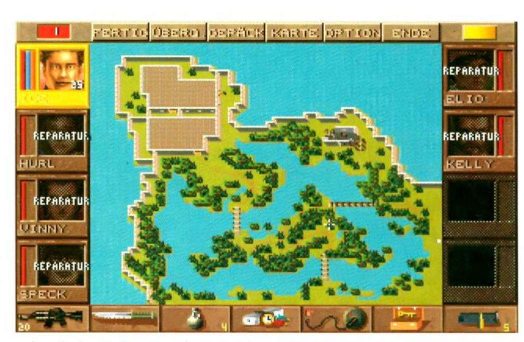
Sektor 32
Die sechs Gegner sind hervorragend ausgebildet, außerdem ist der linke Weg vermint. Die Söldner sollten sich in den kleinen Häusern verstecken und einige der Feinde mit Granaten ausschalten, dem Rest kann dann mit einigen Gewehrsalven ein Ende bereitet werden. Für die etwas gierigeren Söldner liegt in zwei Häusern jeweils eine Kiste bereit.

Sektor 31
Die in diesem Sektor untergebrachte Raffinerie ist sehr einfach zu erobern, da nur drei Gegner zu ihrem Schutz zurückgelassen wurden, die sich alle außerhalb des Gebäudes befinden und somit sehr einfach zu erledigen sind. Sobald die Raffinerie den Besitzer gewechselt hat, müssen noch vier Kisten eingesackt werden.

Sektor 41
Hier sind zwar nur drei Feinde zu besiegen, allerdings ist der Weg vermint. Schatzsucher dürfen die drei hier versteckten Kisten nicht in den Gebäuden suchen, sondern sollten ihr Augenmerk auf die Landzunge richten.

KEIN HERZ FÜR BUGS

Sir-Tech ist es gelungen, ein einwandfrei programmiertes Spiel zu präsentieren, das selbst in frühen Versionen keinerlei Bugs aufweist und auch nach stundenlangem Betrieb nicht abstürzt. Auf die Meckerliste kommen lediglich zwei Punkte: Einerseits bremst das Spiel bis zum völligen Stillstand ab, wenn mehrere Wachen einen Sektor betreten (kein Grund zu Wutausbrüchen, nach einigen Sekunden geht's wieder weiter); außerdem kann es vorkommen, daß Jagged Alliance in den Streik tritt, wenn der Gegner am Zug ist. Es ist zwar lobenswert, daß das Spiel Dr. Santino offensichtlich nicht besonders mag. Da aber durch diese Zwangspause kein Vorteil zu erlangen ist, sollte man Jagged Alliance mit <STRG> + <F> ins Gewissen reden.



IN DIESEM SEKTOR HAT SICH SANTINO EINGENISTET. ZU SEINEM SCHUTZ BEFINDET SICH EINE AUSSERGEWÖHNLICH HOHE ANZAHL AN WACHEN IN DIESEM SEKTOR.

Sektor 51
Vier Gegner stellen für Ihr inzwischen erfahrenes Team keine große Herausforderung dar, vorsichtig sollten Sie in diesem Sektor aber trotzdem sein, da von oben nach unten der Weg mit mehreren dichten Minenfeldern versehen worden ist (Metalldetektor!). Hinter einigen Büschen sind drei Kisten versteckt.

Sektor 52
Die Gegner erhalten sehr zeitig Verstärkung, deshalb haben Sie es mit acht Feinden zu tun, von denen sich fünf im Waldstreifen rechts aufhalten. Nachher winken vier Kisten.

Sektor 53
Immer wenn Santino nicht genug Leute hat, um ein Gebiet zu bewachen (nur drei Gegner), setzt er rigoros Minen ein. In diesem Fall sollte man sich vor der Brücke und der Insel in acht nehmen.

Sektor 43
Drei von Santinos Angestellten halten sich in diesem Sumpfgelände auf. Glücklicherweise sind trotz der vielen Wasserstellen keine Schlangen zu finden.

KLEINE TASTEN-GROSSE WIRKUNG

Im Handbuch wird empfohlen, die Tastenkombination <STRG> + <F> zu verwenden, wenn das Programm hängenbleibt. Diese Funktion erweist sich zusätzlich auch als sehr nützlicher Cheat: Wenn der Gegner am Zug ist, müssen Sie lediglich diese beiden Tasten betätigen, und schon ist Ihr Team wieder an der Reihe. Sehr nützlich, besonders, wenn einer der Gegner mit einer M16 vor Ihrer Nase herumfuchtelt.



Auf einen Blick:
- Sektor 1-3
- Sektor 11-13
- Sektor 21-23
- Sektor 42
- Online-Report



HIER IST SANTINO HÖCHSTPERSÖNLICH ZU SEHEN. GLEICH WIRD ER DIE SELBSTZERSTÖRUNG AUSLÖSEN UND DABEI DEN TOD FINDEN. DER FALLOWBAUMSCHÖSSLING BEFINDET SICH AUF DEM KLEINEN TISCH LINKS VON SANTINO. DAS HAUPTGEBÄUDE SOLLTE VON VORNE BETRETEN WERDEN, DA MAN SO EINIGE FEINDE UMGEHT.

Sektor 42
Die Übernahme dieses Sektors kann erheblich beschleunigt werden, wenn ein Teil des Teams sich zu den Häusern begibt und der Rest den Uferweg entlangspaziert. Es erwarten Sie vier Schergen und sechs Kisten, ist doch ein gesundes Verhältnis, oder?

Sektor 22
Sofort beim Betreten des Sektors werden Sie von einigen der sechs Gegner, die dieses Gebiet bewachen, angegriffen. Als erfahrene Söldner lassen Sie sich aber weder davon noch von einigen Minen abschrecken. Noch während des selben Tages werden einige Gegner versuchen, den Sektor zurückzuerobern.

Sektor 21
Fast der gesamte Sektor ist von einer großen Mauer umschlossen, um Eindringlinge aufzuhalten. Die vielen Ecken in der Mauer stellen eine hervorragende Deckungsmöglichkeit dar, und sechs Gegner sind bei Ihrer ausgezeichneten Ausrüstung kein Problem mehr, also steht der Entleerung der vier Kisten nichts im Wege.

Sektor 12
Santinos Labor. Offensichtlich scheint sich Santino der Wichtigkeit dieser Einrichtung nicht bewußt zu sein (vielleicht ist er aber auch nur größenwahnsinnig), anders läßt es sich nämlich nicht erklären, daß nur drei Mann versuchen werden, Sie an der Übernahme seiner wissenschaftlichen Einrichtung zu hindern. In einer abgeschlossenen Schublade finden Sie das angeblich beim Brand zerstörte Manuskript von Brenda.

Sektor 13
Fast der ganze Sektor wird von einem ummauerten Haus in Beschlag genommen, das von neun (!) Gegnern bewacht wird. Der kleine Mauerdurchbruch auf der linken Seite wird scharf bewacht, ein paar Granaten wären allerdings ein geeignetes Begrüßungsgeschenk. Sobald der Sektor übernommen wurde, sollten Sie Wachen einteilen, da noch am selben Tag der Besuch eines Überfallkommandos droht. Leere Taschen bleiben Ihnen nach diesem Tag kaum, immerhin gilt es, sieben Kisten zu leeren.

Sektor 23
Die vier Gegner, die diesen Sektor bewachen, sind schnell beseitigt. Bei der anschließenden Untersuchung der vielen Inseln (Vorsicht Minen!) gibt es eine große Menge an Plastiksprengstoff und den geklauten Grabstein zu erbeuten.

Sektor 3
Nur drei Gegner und viele zu erbeutende Waffen (Munition inklusive).

Sektor 2
Hier steht wieder ein sehr großer Mauerkomplex, in dessen Inneren sich sieben Gegner sowie 16 Kisten (neun im Hauptgebäude, sieben an der rechten Außenmauer) tummeln. Wer viel Waffen und Munition erbeuten will, sollte jeden Morgen mit einigen Söldnern an der linken Seite warten, pünktlich wie die Maurer erscheinen dort jeden Tag bis zu sieben neue Gegner.

Sektor 11
Abgesehen von drei Gegnern ist dieser Sektor verlassen und uninteressant.

Sektor 1
Endlich, Santinos Kommandosektor! Wenn Sie dieses Gebiet in Ihre Hände bekommen, hat Santino endgültig verloren. Der Chef persönlich befindet sich im großen Haus, seine Leibgarde (15 Mann) ist auf das ganze Gebiet verteilt. Ihre Helden finden hinter den vielen Büschen Deckung und können es deshalb relativ problemlos mit allen Gegnern aufnehmen. Sind Sie endlich bis zu Santino vorgedrungen, erklärt dieser, er werde alles in die Luft sprengen und so am Ende doch noch gewinnen. Leider scheint ihm bei der Planung des großen Feuerwerks aber ein Fehler unterlaufen zu sein: erst mal fällt nur er einer Explosion zum Opfer, und bis die weiteren Ladungen gezündet sind, haben Sie den Fallowbaumschößling (links neben Santino; unbedingt mitnehmen!!!) längst eingesackt und sind bereits wieder auf dem Rückweg. Noch ein kleiner Tip am Rande: mindestens sechs der Bewacher können umgangen werden, wenn Sie den linken Eingang ins Hauptquartier meiden. So, das war's. Metavira ist gerettet!

Martin Wittek

ONLINE-REPORT

Online-Surfer können in den CompuServe-Foren Gamers und Deutsches Computerspielforum Fans von Jagged Alliance finden. Im Internet sind folgende Webseiten besonders interessant:
http://www.gamesdomain.ru/walkthru/ja.html
http://happypuppy.com/games/Faqcht/jaggecht.htm





Hanse - Die Expedition

Wenn Sie folgende Zeilen in Ihrem gespeicherten Spielstand (**hanse*.zwi**) mit dem Hex-Editor ändern, können Sie sich über 100 Koggen und 500.000 M freuen.

0000 0B20 **0020 A107 0000 0000 0000 0000 0000 0000**
0000 1830 **0000 0000 0064 0000 0001 0000 0001 0000**

Christian Resch

CIV-NET

Geldprobleme sind bei Sid Meiers CIV-NET mit dieser Tabelle kein Thema mehr: Suchen Sie sich Ihren Hex-Wert und ändern diesen in **7F 7F**.

Spielerfarbe	7 Spieler	6 Spieler	5 Spieler	4 Spieler	3 Spieler
orange	305/306	303/304	298/299	294/295	290/291
grau	307/308	305/306	300/301	296/297	292/293
blau	309/310	307/308	302/303	298/299	294/295
hellblau	311/312	309/310	3304/305	300/301	-
violett	313/314	311/312	306/307	-	-
grün	315/316	313/314	-	-	-
weiß	317/318	-	-	-	-

Beispiel: Wer als „orangefarbener" Römer eine 6-Spieler-Runde gewählt hat, öffnet mit dem Hex-Editor einen Spielstand (z. B.: csa4000b.sav) und ändert die Adresse **303** und **304** in **7F 7F**. Schon ist die Schatzkammer mit 32.639 Goldstücken gefüllt.

Thomas Kretzschmer

Warhammer



Laden Sie eine Savegamedatei aus dem „Schatten der gehörnten Ratte" in den Hex-Editor (C:\?\Temp\Savegame.*). Ab der Offset-Adresse **00000F0** ersetzen Sie die nächsten 16 Positionen durch **FF**.

Christoph Grix

Bundesliga Manager Hattrick



Öffnen Sie mit dem Hex-Editor die Datei **M3.EXE** und suchen Sie den Hex-Wert **40 42 0F 00**. Diesen ändern Sie in **40 42 0F 22**. Wenn Sie das so oft wie möglich tun (sieben- bis achtmal), dürften die Werbeangebote sich um den Faktor 40 erhöhen. Allerdings müssen Sie hierzu ein neues Spiel beginnen.

Ralf Becker

Grand Prix Manager

Wenn Sie über wenig Spielgeld verfügen, aber dafür den Hex-Editor der PC Action Cover-CD-ROM verwenden, werden Sie bald keine Geldsorgen mehr plagen. Laden Sie ein beliebiges Savegame in den Editor und ändern Sie in der Zeile **0000A80** die folgenden Werte:

00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 5D C8 C7 00 00 00
in
00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 EE EE EE 00 00 00.

Statt 5D C8 C7 können dort auch andere Werte stehen. Jetzt dürfen Sie mit 16 Millionen an Kapital den F1-Zirkus beherrschen.

Volker Junghanns

Fatal Racing

Geben Sie diese Codes während der Namenseingabe ein:
Für Autos:

SUICYCO
MAYTE
2X4B523P
TINKLE
LOVEBUN

SUPERMAN	= unverwundbar
FORMULA1	= neue Autos
DR DEATH	= Zerstörungsmodus
DUEL	= tödliche Gegner
TOPTUNES	= neue Sounds und Musikstücke
CINEMA	= Wide Screen Modus
I WON	= Sieger-Sequenz
CUP WON	= das nächste Rennen ist das letzte der Saison
ROLL EM	= Credits
REMOVE	= beseitigt alle Cheats

Karl Peter

Sim Tower

Bewegen Sie am Anfang des Spiels den Cursor in die äußerste **Ecke unten links** und drücken Sie dort die **linke Maustaste**. Schon besitzen Sie das doppelte Vermögen.
Möchten Sie zusätzlich eine Super-Lobby bauen? Halten Sie die **STRG-** und **SHIFT-Taste** gedrückt und klicken nur noch einmal mit der linken Maustaste.

Dennis Engelhardt

Der Clou

Und wieder ein Allheilmittel in Sachen Geld. Laden Sie eine beliebige Spielstands-Datei (...\datadisk**tcmai*.dat**) in den Hex-Editor und tragen Sie ab Offset **350** die Bytes **FF FF FF** ein.

Christian Wagner

DSA - Die Schicksalsklinge

Action Replay Codes: Sofern das Spiel mit **SCHICKM.EXE** gestartet wird, stehen im Real-Mode (also mit EMM386.EXE und HIMEM.SYS) folgende Codes zur Verfügung. Alle Werte haben hier den Wert 100:

Astralenergie für:	
Held an erster Stelle:	**SCHICKM38380864**
Held an zweiter Stelle:	**SCHICKM38A50264**
Held an dritter Stelle:	**SCHICKM39110C64**
Held an vierter Stelle:	**SCHICKM397E0664**
Held an fünfter Stelle:	**SCHICKM39EB0064**
Held an sechster Stelle:	**SCHICKM3A570A64**

Lebensenergie für:	
Held an erster Stelle:	**SCHICKM38380464**
Held an zweiter Stelle:	**SCHICKM38A40E64**
Held an dritter Stelle:	**SCHICKM39110864**
Held an vierter Stelle:	**SCHICKM397E0264**
Held an fünfter Stelle:	**SCHICKM39EA0C64**
Held an sechster Stelle:	**SCHICKM3A570664**

Boris Bock

Der Planer



Mit diesem Hex-Cheat zum Cover-CD-Spiel der PC Action 4/96 sind alle Geldprobleme beseitigt. Laden Sie eine Savegame-Datei aus dem Verzeichnis ...\planer\save**sp*.dat** und suchen Sie die Zeilen:

0000 ACE0	0000 0070 1700 0000 0000 0064 0000 0000
0000 ACF0	0000 0000 0000 0000 0101 5E1F 015F 0069

Für den Wert 0070 1700, der hier für DM 6.000,- steht, können Sie folgendes eingeben:

000F 2700	= DM 9.999,-
9F86 0100	= DM 99.999,-
3F42 0F00	= DM 999.999,-
7F96 9800	= DM 9.999.999,-
FFE0 F505	= DM 99.999.999,-
FFC9 9A3B	= DM 999.999.999,-

Dominik Morcinkowski

BELOHNUNG

Wer zum neuesten Strategie-Hit den ultimativen Cheat-Code kennt, die HEX-Codes einer Wirtschaftssimulation geknackt hat oder zu Wing Commander Teil 67 Paßwörter entdeckt hat, sollte uns schreiben. Einfach eine Postkarte oder einen Brief schicken an:

Computec Verlag GmbH & Co. KG
Redaktion PC Action
Kennwort: Kurztips
Isarstr. 32-34
90451 Nürnberg

Natürlich werden abgedruckte Cheats und Codes von uns mit einem Geldbetrag honoriert!

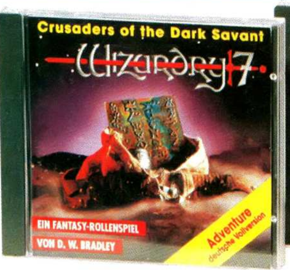
INSERENTENVERZEICHNIS PC ACTION 6/96

Sie erhalten als D

PC ACTI

eine der folgenden k

1. Ein PC-CD-ROM-Spiel

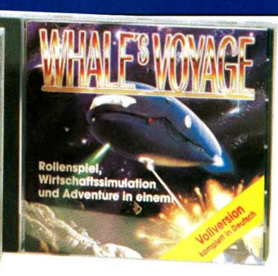


„WIZARDRY 7 - Crusaders of the Dark Savant." Das faszinierende Fantasy-Rollenspiel. Komplett in Deutsch!

Artikelnummer 1080
Zuzahlung: keine

„Retribution" - das packende 3D-Actionspiel, empfohlen von der PCG-Redaktion. Komplett in Deutsch!

Artikelnummer 1081
Zuzahlung: keine



„Whale´s Voyage" - Wirtschaftssimulation und Adventure in einem! Komplett in Deutsch.

Artikelnummer: 1082
Zuzahlung: keine

2. Ein CD-Ständer mit 12 Jewel-Cases



Bringen Sie Ordnung in Ihre CD-ROM-Sammlung! Der CD-Ständer und die mitgelieferten 12 Jewel-Cases nehmen die CD-ROMs aller Ausgaben eines Jahres auf. Mit den monatlichen Inlays im Design der PC Action-Titelseite finden Sie immer schnell das gewünschte Programm auf Ihren CD-ROMs. Bitte beachten: die Jewel-Cases werden ohne Inhalt geliefert!

Artikelnummer 1086
Zuzahlung: keine

ankeschön für ein

ON ABO

ostenlosen Prämien:

3.T&T-Sammelordner



Der Tips- & Tricks-Sammelordner ist für alle unentbehrlich, die die hilfreichsten Seiten der PC ACTION immer griffbereit haben möchten.

Neben den Spielelösungen, Strategien, Tips und Hilfen zu allen top-aktuellen PC-Spielen können SIe z.B. auch den seperaten Heftteil „CD-ROM Inhalt" abheften.

Artikelnummer 995
Zuzahlung: keine

Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben, und dann ab damit an:
COMPUTEC Verlag, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg

nur DM 79,90

IHRE VORTEILE:

PC ACTION - das Profi-Spielemagazin - im Abo:

- Jeden Monat über 50 Seiten GAMES GUIDES zu aktuellen PC-Spielen. Außerdem: kompetente Tests aller Spielehits.
- Auf CD-ROM - alles was ein Spielerherz begehrt: Demos, Updates, Patches, Codes, Levels, Maps, Schummelsoftware....
- Lieferung per Post frei Haus - die Versandkosten übernimmt der Verlag.
- **Das Abo ist jederzeit kündbar. Geld für schon bezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalten Sie zurück.**
- Sie versäumen keine der 12 Ausgaben und erhalten so ein lückenloses Sammelwerk.

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **COMPUTEC VERLAG GmbH &Co.KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg.**

☒ **JA, ich will das PCA-Abo mit CD-ROM.**
(DM 79,90/ Jahr (= DM 6,66/ Ausgabe); Ausland 103,90/ Jahr)

Meine Adresse (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Ich möchte als Dankeschön bitte folgende kostenlose Prämie (bitte nur eine ankreuzen):

- ❒ **WIZARDRY 7** (Art.-Nr. 1080)
- ❒ **RETRIBUTION** (Art.-Nr. 1081)
- ❒ **WHALE´S VOYAGE** (Art.-Nr. 1082)
- ❒ **CD-Ständer** (Art.-Nr. 1086)
- ❒ **T&T-Ordner** (Art.-Nr. 995)

Die Prämie darf ich in jedem Fall behalten, auch im Falle des Widerrufs.

Ich erhalte das PCA-Abo frei Haus - die Versandkosten übernimmt der Verlag. **Das Abo ist jederzeit kündbar. Geld für schon bezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.**

Datum 1.Unterschrift (ggf. des Erziehungsberechtigten)

Widerrufsbelehrung:
*Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **COMPUTEC VERLAG GmbH &Co.KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg.** Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adreßänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.*

Datum 2.Unterschrift (ggf. des Erziehungsberechtigten)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos: (bitte ankreuzen)
❒ Gegen Rechnung
❒ Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr.

BLZ

PA 0696

T-Online

AB INS NETZ

Nachdem die Preiserhöhung der Telekom zum 1. Januar 1996 dem ganzen Onlinegeschehen in Deutschland erst einmal einen Dämpfer versetzt hat, kommen jetzt die ersten Preisnachlässe. Der Übergang ins Internet wird für T-Online-Benutzer um die Hälfte billiger. Damit lohnt sich T-Online jetzt nicht mehr nur für Benutzer, die Serviceangebote wie Homebanking nutzen wollen, sondern auch für alle aktiven Internet-Surfer.

Während sich andere Dienste mit Aktionen wie einem plötzlichen Preisanstieg um ein Drittel unbeliebt machen, wird beim Telekom-Dienst die Online-Zeit billiger. Neben dem Grundtarif von 8 DM/Monat kostet die Online-Minute in T-Online während des Privattarifs (18:00 - 8:00 Uhr und ganztags an Wochenenden) nur 2 Pfennig. Während des Geschäftstarifs (8:00 - 18:00 unter der Woche) kostet die Verbindung 6 Pfennig/Minute. Dazu kommen natürlich noch die jeweiligen Telefonkosten, die aber aufgrund der Tatsache, daß T-Online in ganz Deutschland flächendeckend zum Ortstarif erreichbar ist, relativ niedrig ausfallen. Für weitere 5 Pfennig/Minute kann man sich mit der neuesten deutschsprachigen Version des Internet-Browsers Netscape Navigator ins Internet weiterverbinden. Falls Sie mit anderen Personen in T-Online oder im Internet kommunizieren wollen, kostet Sie das seit dem 1. Mai keinen Mehrpreis mehr. Der Versand von E-mails ist jetzt, ganz egal wie groß, mit den normalen Verbindungsgebühren abgedeckt.

Schnell und attraktiv

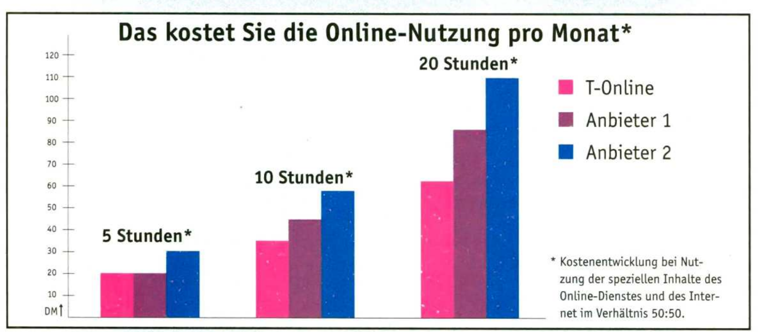
Zum Zeitpunkt dieses Artikels ist T-Online bundesweit mit mindestens 14.400 Baud zu erreichen, über 9 verschiedene Einwahlknoten sind bereits Geschwindigkeiten bis zu 28.800 Baud möglich. Bis zum Ende des Jahres ist geplant, den Zugang zu T-Online flächendeckend mit 28.800 Baud sicherzustellen. Mit ISDN kann man dagegen sofort voll abheben, da hier bereits heute bundesweit der Zugang mit 64.000 Baud ohne Zusatzkosten möglich ist.

Neben den fast unbegrenzten Möglichkeiten, die sich dem Online-Nutzer im Internet auftun, bietet T-Online aber noch weitere Dienste an, die man ansonsten noch vergeblich sucht. So ist Homebanking über den Computer derzeit nur über T-Online möglich, wobei nahezu jede Bank oder Sparkasse bereits an das System angeschlossen ist. Weitere Dienste wie die Bahn- & Flugauskunft, die Telefonauskunft und der Zugriff auf unzählige Last-Minute-Reisen sind weitere Argumente für T-Online.

Wenn Sie den T-Online-Zugang über das Angebot von PC Action und 1&1 nutzen, übernimmt 1&1 für Sie die einmaligen Kosten von 50 DM für die Anmeldung an T-Online. Zusätzlich erhalten Sie noch die deutsche Version des Internet-Browsers Netscape Navigator, den T-Online Decoder, den Intern@t Guide und das PC ACTION-Pack mit drei Spielen auf CD-ROM.

KOSTENVERGLEICH

Wenn man allein die Nutzungsentgelte von Telekom und zwei anderen großen Online-Diensten vergleicht, fällt einem auf, daß schon bei einer Verbindung von 10 Stunden/Monat T-Online die Nase vorne hat. Jede weitere Online-Stunde baut diesen Vorsprung noch weiter aus. Wenn man die Angebote von T-Online überhaupt nicht nutzen möchte und nur den Zugang zum Internet sucht, lohnt sich der Zugang vor allem für Viel-Surfer. Ab der 17. Stunde im Monat ist man mit T-Online am günstigsten im Netz. Auch hier baut jede weitere Stunde den Vorsprung noch weiter aus. In diesen Vergleich sind die Telefonkosten noch nicht mit eingerechnet, wobei hier die Telekom mit ihrem flächendeckenden Zugang zum Ortstarif eindeutig das beste Angebot aufzuweisen hat.



Anbieter	Grundgebühr	Freistunden/Monat	Kosten/Zeit	Internetgebühren
T-Online	8 DM/Monat	–	0,02 DM/Min	0,05 DM/Min
Anbieter 1	19,95 DM/Monat	5 Stunden	4,95 DM/h	–
Anbieter 2	9,90 DM/Monat	2 Stunden	0,10 DM/Min	–

PC Action Homepage

HTTP://WWW.PCACTION.DE



Auf dieser Seite wollen wir Ihnen in den nächsten Ausgaben die Möglichkeiten aufzeigen, die Sie als Leser und Netzsurfer mit unserem Online-Dienst haben.



Der erste Zweig bietet Ihnen verschiedene Serviceleistungen des Computec Verlags an. Bei Ihrem ersten Besuch auf unserem Server tragen Sie sich am besten in das Gästebuch ein, damit Sie in Zukunft automatisch bei den Verlosungen von Spielen teilnehmen. Die Daten werden natürlich vertraulich behandelt und nicht an Dritte weitergegeben.



Wenn Sie ein Magazin des Computec Verlags abonnieren möchten, können Sie sich jetzt das Geld für eine Briefmarke sparen, denn über den Onlineservice können Sie kostenlos ein Abonnement beantragen, die Bestellung wird dann an unsere Abo-Abteilung weitergeleitet.



Falls es mit einem Spiel wirklich einmal zu Problemen kommen sollte, oder falls Sie nur wissen wollen, wann Ultima 9 wirklich erscheint, können Sie in unserer Hotlineübersicht alle relevanten Informationen ersehen. Welche Nummer hat welcher Hersteller und, fast noch wichtiger, wann kann man dort jemanden erreichen?

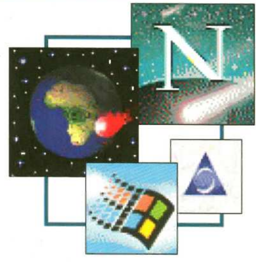


Und falls Sie bis jetzt nur aufgrund des Wegs zum Briefkasten keinen Leserbrief geschrieben haben, können Sie jetzt schnell und einfach Ihre Meinung über eine E-mail an die Redaktion loswerden.

WICHTIG!

Da unser Onlinedienst die Java-Fähigkeiten des Netscape Navigators 2.0 nutzt, haben die Back und Forward-Tasten des Navigator nicht unbedingt die Wirkung, die sie auf normalen WWW-Seiten haben. Benutzen Sie zum Blättern in unserem Angebot wo immer möglich die Icons in der Leiste am linken Rand. Gelegentlich findet sich auch ein Zurück-Knopf im eigentlichen Textfenster rechts.

INTERNET STREIFZUG




Activision

Aufmachung:	© © ©
Angebot:	© © ©
Aktualität:	© © ©
Bandbreite:	© ©



Activision, die in letzter Zeit Titel wie Pitfall und Earthworm Jim veröffentlicht haben, stellen auf dieser Webpage nicht nur diese Toptitel, sondern auch die beiden neuesten Spiele, Spycraft und Zork: Nemesis, vor.

http://www.activision.com/

New World Computing

Aufmachung:	© © ©
Angebot:	© ©
Aktualität:	© © ©
Bandbreite:	© © ©

Heroes of Might & Magic und Chaos Overlords sind die neuesten Spiele von New World Computing. Auf diesem Server finden Sie Unmengen von Patches und Demos. Dazu läuft hier zur Zeit ein Wettbewerb, bei dem man als Hauptpreis eine Reise nach Los Angeles gewinnen kann.

http://www.nwcomputing.com/

Blizzard Entertainment

Aufmachung:	© © ©
Angebot:	© © ©
Aktualität:	© © ©
Bandbreite:	© © ©

Warcraft I & II! Mehr braucht man eigentlich zu diesem Label nicht zu sagen. Naturgemäß finden sich auf diesem Server Screenshots, Cheats, Patches und Demos von diesen Spielen. Dazu kommen noch Infos zu Pax Imperia II und Diablo.

http://www.blizzard.com/

Atari

Aufmachung:	© ©
Angebot:	© ©
Aktualität:	© © ©
Bandbreite:	© ©



Atari Interactive ist die PC-Division von Atari. Neben dem bereits bekannten Tempest 2000 gibt es auf dieser Seite auch Infos und teilweise Demos zu den Spielen Baldies, Flipout und Highlander.

http://www.atari.com/int/page3.html

Ultimax WarCraft Page

Aufmachung:	©
Angebot:	© ©
Aktualität:	© © ©
Bandbreite:	© © ©

Auf dieser Seite findet sich sowohl ein FAQ zu Warcraft I wie auch zum zweiten Teil. Und wer die beiden Spiele noch nicht hat, kann sich Demos dazu auf seinen Rechner herunterladen.

http://www.geocities.com/TimesSquare/1492/

Ultima Online

Aufmachung:	© ©
Angebot:	© ©
Aktualität:	© ©
Bandbreite:	© © ©



Auch zum Onlinedienst von Origin, Ultima Online, gibt es eine eigene Homepage. Leider ist die Testphase für Ultima Online bereits angelaufen, so daß man keine Chance mehr hat, in das Team aufgenommen zu werden.

http://www.owo.com/

Ultima IX: Ascension FAQ

Aufmachung:	©
Angebot:	© ©
Aktualität:	© © ©
Bandbreite:	© © ©

Obwohl es Ultima IX noch gar nicht gibt, kann man in diesem FAQ schon viele Informationen finden. Sogar Links zu einigen ersten Screenshots werden angeboten. Fans sollten öfters vorbeischauen, da immer wieder neue Informationen eingebracht werden.

http://www.uwa.edu.au/student/ayau/u9/u9faq.htm

Kesmai Cafe

Aufmachung:	© © ©
Angebot:	© ©
Aktualität:	© © ©
Bandbreite:	© ©

Kesmai bietet auf diesem Server Informationen zu den beiden Online-Spielen AirWarrior und Harpoon Online an. Zur Zeit werden Beta-Tester für Air Warrior gesucht, die in dieser Zeit kostenlos auf den Server von Kesmai zugreifen können.

http://www.kesmai.com/

Happy Puppy Games

Aufmachung:	© © ©
Angebot:	© © ©
Aktualität:	© © ©
Bandbreite:	© © ©



Diese amerikanische Site bietet Unmengen an Infos zu allen Themen. Ob man nun Cheats, Infos oder Updates zu diversen Spielen sucht, auf diesen Seiten findet man es oder erfährt zumindest, wo man es findet.

http://www.happypuppy.com/

SSI

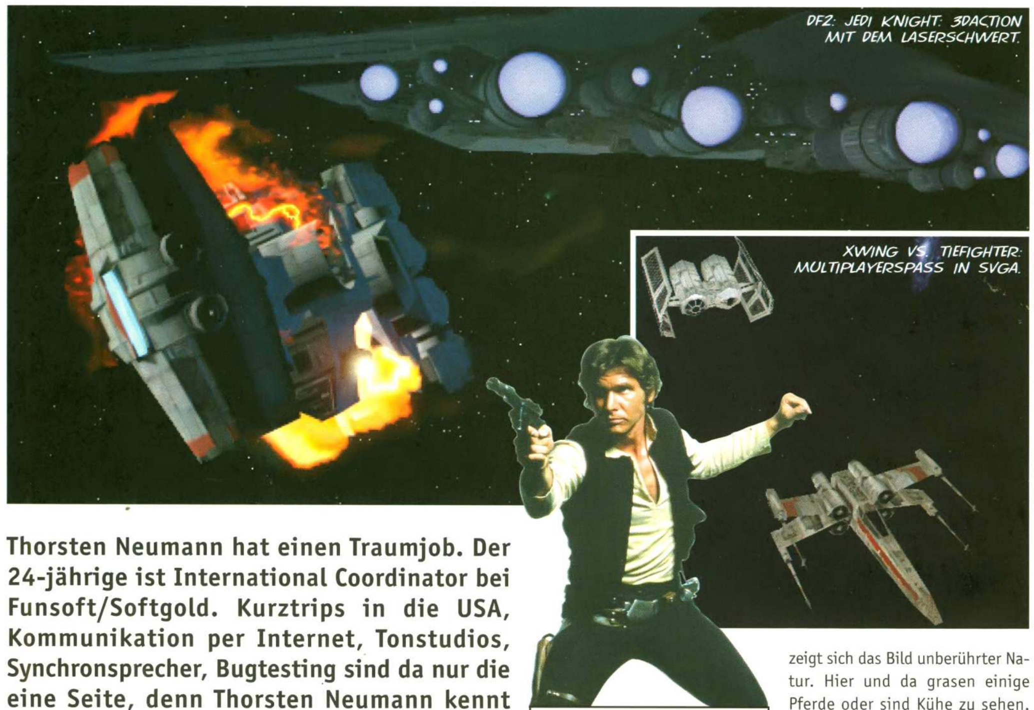
Aufmachung:	© © ©
Angebot:	© © ©
Aktualität:	© © ©
Bandbreite:	© © ©



Wie jeder andere Hersteller, bieten auch SSI viel Werbung und Demos zu ihren aktuellen Spielen an. Daneben finden sich auch Updates und Tips.

http://www.ssionline.com/cgi-bin/start





DF2: JEDI KNIGHT: 3DACTION MIT DEM LASERSCHWERT.

XWING VS. TIEFIGHTER: MULTIPLAYERSPASS IN SVGA.

Thorsten Neumann hat einen Traumjob. Der 24-jährige ist International Coordinator bei Funsoft/Softgold. Kurztrips in die USA, Kommunikation per Internet, Tonstudios, Synchronsprecher, Bugtesting sind da nur die eine Seite, denn Thorsten Neumann kennt die Spiele, die noch nie jemand zu Gesicht bekommen hat und die jeder spielen will.

LucasArts und Funsoft/Softgold

STARS UND STERNE

Funsoft/Softgold ist deutscher Vertriebspartner für Spielehersteller aus aller Welt. Darunter befinden sich so klangvolle Namen wie SirTech, Looking Glass und insbesondere LucasArts. Als George Lucas' Spiele-Traumfabrik im April die neuen PC-Spiele für 96/97 ankündigte, trafen wir Thorsten Neumann in Kaarst, um mehr über den Mythos der Skywalker Ranch zu erfahren. Dabei gab es natürlich auch einiges über die kommenden Star Wars- und Adventure-Spiele zu berichten.

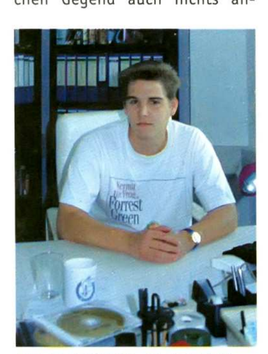
Mythos Skywalker Ranch

„Lucas arbeitet absolut professionell und ist eine echte 100%-Company", schwärmt Thorsten. „Eigentlich ist die Zusammensetzung der Mitarbeiter recht gemischt, aber es schart sich eine enorme Zahl von Grafikern um die Rechtsanwälte, Sales-Manager und Programmierer, und irgendwie sind da alle ein bißchen verrückt." Die Büros der Spiele-Division LucasArts Entertainment liegen am Eingang des Lucas Valley etwa 20 Autominuten von der Skywalker Ranch entfernt. „Die Büros dort sind klasse, da dekoriert jeder seinen Arbeitsplatz mit Unmengen von abgefahrenem Spielzeug. Dagegen kannst Du Toys´r Us echt vergessen." Fährt man die Straße weiter in das von grünen und sanften Hügeln gesäumte Tal hinunter, zeigt sich das Bild unberührter Natur. Hier und da grasen einige Pferde oder sind Kühe zu sehen. Bis man auf das Areal der Schaltzentrale des Lucas-Imperiums stößt. Ein Videokamera-gesteuertes Tor gibt den Weg vorbei an einem Wachhaus zur Skywalker Ranch frei. „Wenn Du die verstreuten Gebäude der Ranch zum ersten Mal siehst, glaubst Du, Du bist in Disneyland", erzählt Thorsten, der vier- bis fünfmal im Jahr die allerheiligsten Bereiche der Firma besucht. „In jedem Gebäude sind andere Abteilungen der verschiedenen Lucas-Firmen untergebracht. George Lucas und die gesamte Verwaltung residieren z. B. in einer imposanten Südstaaten-Villa im perfekten Scarlett O´Hara-Look." Die Skywalker Ranch beherbergt neben der Lucasfilm Ltd. die Sound-Division THX, die Tonstudios von Skywalker-Sound und Teile der Special Effects-Zauberer von Industrial Light and Magic (ILM).
Im dem zufälligerweise namensgleichen kalifornischen Tal hat sich George Lucas sein Denkmal gesetzt. Thorsten: „Zu jedem Gebäude, das entsteht, denkt sich George eine Geschichte aus, obwohl keines älter als fünf oder



GEORGE LUCAS, HERRSCHER DES LUCAS-IMPERIUMS (LUCASFILM LTD, THX, SKYWALKER SOUND, ILM UND LUCASARTS ENTERTAINMENT), HAT SICH IM SONNIGEN SAN RAFAEL, KALIFORNIEN EINE TRAUMHAFTE DENKFABRIK ERSCHAFFEN: DIE SKYWALKER RANCH.

sechs Jahre ist. Den Vineyard, die alte Kelterei, soll einer der früheren Vorbesitzer seinem Sohn errichtet haben, der Winzer werden wollte. In der Lobby des zentralen Farmhauses befindet sich ein Mini-Museum mit vielen Requisiten und Ausstattungsstücken der erfolgreichen Kinofilme. In einem geschlossenen Archiv werden die originalen Star Wars-Modelle aus den Filmproduktionen aufbewahrt, aber hier haben nur manchmal die Programmierer und Grafiker Zutritt." Trotz der liebevollen Anlage und der heimeligen Atmosphäre ist die Skywalker Ranch aber im Grunde ein kreatives Produktionszentrum. Außer einigen Angestellten in der Landwirtschaft wohnt dort kein Mensch. Tagsüber allerdings erwacht das ganze Tal zum Leben, und damit in der waldreichen Gegend auch nichts anbrennt, hat man kurzerhand eine kleine Feuerwehrtruppe ins Leben gerufen, die Lucas Fire Fighters. Doch zurück in die Lucas-Welt, die den Spieler am meisten interessiert. Am Rande der ECTS in London (siehe Seite 6 ff.) gab LucasArts die neuen PC-Projekte bekannt. Und auch darüber wußte Thorsten Neumann einiges Wissenswerte zu berichten.



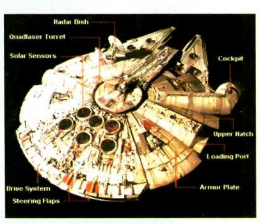
EIN TRAUMJOB ZWISCHEN KAARST UND KALIFORNIEN: INTERNATIONAL COORDINATOR THORSTEN NEUMANN IST BEI FUNSOFT/SOFTGOLD U. A. ZUSTÄNDIG FÜR DIE ZUSAMMENARBEIT MIT LUCASARTS.

DF2 - Jedi Knight: Premiere des Laserschwerts

Das Spiel, an dem zur Zeit in Kalifornien mit Hochdruck gearbeitet wird, ist der Nachfolger des erfolgreichen Star Wars 3D-Action-Shooters. Als einfacher Söldner konnte Kyle Kartan im ersten Teil in bester Einzelkämpfer-Manier noch den Bau einer imperialen Dark Trooper Super-Armee verhindern. In Jedi Knight aber wird ein schneller Abzugsfinger nicht mehr genügen, um dem Imperium paroli zu bieten. Kyle muß sich auf die Suche nach seiner Vergangenheit machen und die Geheimnisse und Künste der Jedi-Ritter erlernen. Mit dem neu gewonnenen Wissen muß Kyle sieben abtrünnige Jedis aufhalten, die das Ende des Universums heraufbeschwören. Vor diesem Hintergrund wird man als Spieler erstmals die Möglichkeit haben, das sagenumwobene Lichtschwert der Jedi-Ritter zu führen. Aus der Ich-Perspektive dürfte es ein phantastischer Anblick sein, wie das Lichtschwert surrend in der Hand liegt und gegnerische Schüsse abwehrt. Doch neben dem Einsatz diverser Waffen werden auch die magischen Jedi-Kräfte, wird die Macht zum Einsatz kommen müssen, um gegen die Dark Jedis bestehen zu können. Im Gegensatz zum Vorläufer, der Level an Level reihte und diese mit einfachen Zwischensequenzen und Briefings verknüpfte, wird es in Jedi Knight eine durchgehende Storyline geben. Weiterhin soll der Rätselanteil aufgrund der erweiterten spielerischen Möglichkeiten deutlich ansteigen und,

GERÜCHTEKÜCHE

So recht wollte man auf unsere Fragen hin weder bei LucasArts noch bei Funsoft/Softgold die Gerüchte bestätigen, die seit einiger Zeit im Umlauf sind. Die Rede ist von zwei neuen PC-Spiele-Projekten, die mit Sicherheit für einige Furore sorgen werden. Zum einen heißt es, daß LucasArts an einem neuen Weltraum-Simulator mit dem (Arbeits-)Titel **„Falcon"** arbeitet. Was das bedeuten könnte, dürfte jedem Star Wars-Fan klar sein: An der Seite von Chewbaca heizt man mit Überlichtgeschwindigkeit in Richtung Imperiale Flottenverbände. Vorstellbar ist der Millennium Falcon-Simulator auch als erstes Spiel in Verbindung mit den drei neuen Star Wars-Kinofilmen (Episode 1, 2 und 3), die derzeit entstehen und von 1997 bis 1999 in die Kinos kommen sollen. Ein echter Hammer könnte auch **Monkey Island III** werden, wenn es stimmt, daß man in Kalifornien über eine Fortsetzung des Adventure-Klassikers um Guybrush Threepwood nachdenkt. Man darf jedoch annehmen, daß THE DIG eines der letzten Grafik-Adventures im bekannten Lucas-Stil war. Und was läge näher, als eine neue Adventure-Technologie mit einem solchen Titel einzuführen?





DF2: JEDI KNIGHT - DIE ZWISCHENSEQUENZEN, DIE DIE STORY UM KYLES JEDI-KARRIERE BEGLEITEN, SIND FERTIGGESTELLT.

ein Glück, jetzt kann man auch an jeder Stelle im Spiel abspeichern. Ebenfalls neu wird die integrierte Multiplayer-Option sein. Per Modem oder Netzwerk sollen jetzt bis zu acht Spieler das Laserschwert schwingen können. Im Mittelpunkt der Programmierarbeit steht jedoch die neue SVGA-3D-Engine, die alle am Bildschirm befindlichen Objekte weitaus größer zoomen kann und die Verwendung detaillierterer Texturen ermöglichen soll. Parallel dazu befaßt sich ein Team mit der Gestaltung des Level-Designs mit AutoCad und 3D Studio. Ein Großteil der Videosequenzen ist derweilen schon fertiggestellt. Dennoch wird Jedi Knight nicht vor Anfang 1997 erhältlich sein. Eventuell darf man sich zu Weihnachten auf eine 1-Level-Demo freuen.

X-Wing vs. Tie Fighter: Multispaß in HiRes

Schon wesentlich weiter fortgeschritten ist die Arbeit am inoffiziellen X-Wing/Tie Fighter-Nachfolger. Denn im Grunde handelt es sich dabei nicht um die Entwicklung und Umsetzung einer neuen Spielidee, sondern um die Steigerung des technisch Machbaren auf der Basis der beiden Vorgängerspiele. Verantwortlich hierfür ist das Entwickler-Team Totally Games, das schon X-Wing und Tie Fighter ins Leben gerufen hat und mittlerweile exklusiv für LucasArts arbeitet. So liegt deren Arbeits-Schwerpunkt einerseits auf einer leistungsfähigen Multiplayer-Umgebung, die es vier oder acht Spielern erlaubt, heiße Raumschlachten per Modem oder im Netzwerk auszutragen. Auf der anderen Seite bemüht man sich um eine neue SVGA-3D-Engine, die alle Objekte mit detaillierten Texturen ausstattet und in hoher Auflösung auf den Bildschirm bannt. In LucasArts´ erstem richtigen Multiplayer-Spiel können alle bekannten Raumfahrzeuge der Wing- und Tie-Klasse geflogen werden, Änderungen bezüglich der Steuerung und der Cockpitansichten sind nicht geplant. Über die Hintergrundgeschichte ist derzeit noch wenig bekannt, da der technische Aspekt in der Produktion klar im Vordergrund steht. Sicher ist, daß natürlich auch Einzelspieler in den Genuß der neuen Optik kommen werden. Für einige entsprechende Missionen wird gesorgt, und es sollte eigentlich nichts dagegen sprechen, das gesamte Missions-Paket der X-Wing- und Tie Fighter-Serie in die neue Grafikpracht zu portieren.

EIN TIE-BOMBER MIT DETAILLIERTEN TEXTUREN IN 640*480 BILDPUNKTEN (OBEN). COCKPITANSICHTEN UND STEUERUNG WURDEN IN X-WING VS. TIE-FIGHTER BEIBEHALTEN (LINKS).

Outlaws: High Noon in 3D

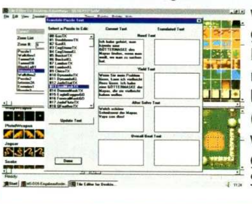
Ein echtes Novum hingegen hat man mit dem Action-Adventure Outlaws in petto. Durfte man aufgrund der ersten Screenshots ein konventionelles Adventure in der Tradition von Vollgas erwarten, stellte sich bei unserem Besuch in Kaarst heraus, daß Outlaws komplett mit der schnellen 3D-Action-Engine des ersten Kyle Kartan-Spieles ausgestattet ist und den Spieler in einen gnadenlosen Ich-Perspektive-Western stürzt. Als Vorlage dienten die überzeichneten Italo-Western Sergio Leones, die Gut und Böse polarisierten und alle Klischees des Wilden Westens karikierten. Die Geschichte spielt in irgendeinem amerikanischen Nest am Ende des 19. Jahrhunderts. Dort terrorisiert ein Eisenbahn-Baron eine ganze Stadt, um den Fortgang des Baus seiner Eisenbahnstrecke zu forcieren. Der Spieler übernimmt dabei die Rolle eines einsamen Fremden, der für die Gerechtigkeit einsteht und den Kampf mit colt- und dynamitschwingenden Schergen des Stahlroß-Moguls aufnimmt. Dennoch ist Outlaws kein typisches Ballerspiel, sondern in erster Linie ein 3D-Adventure, das primär durch knackige Rätsel fesseln soll. In der damaligen Zeit gab es ja auch keine Energierüstungen oder magischen Tränke, und eine wohlgezielte Pistolenkugel bedeutet in Outlaws auch für den Spieler das vorzeitige Aus. Dennoch wird man aber nicht in den einen oder anderen Saloon kommen, wenn man nicht die fiesen Typen, die davor herumstänkern, irgendwie aus dem Weg räumt. So kommt es unweigerlich zum gelegentlichen Shoot Out in bester High Noon-Manier. Dennoch liegt das eigentliche Spielziel auf Seiten der Lösung vieler Rätsel. Dafür verfügt der Cowboy über ein Inventory, dessen Inhalt automatisch an der richtigen Stelle angewendet wird. Vieles dabei basiert auf dem Aufbau der Levels, die den damaligen Gegebenheiten einer Westernstadt mit Saloons,

DIE OUTLAW-CUTSCENES ERINNERN AN DIE GRAFIK-ATMOSPHÄRE AUS VOLLGAS.

OBWOHL ES SICH BEI OUTLAWS UM EIN ADVENTURE HANDELT, SPIELT ES AUS DER ICH-PERSPEKTIVE. OBIGEM GAUNER WERDEN SIE ALS BITMAP IN DER 3D-ENGINE BEGEGNEN.

DIE ÜBERSETZUNG

Lokalisierungen können eine mühsame und langwierige Arbeit sein. Allein die zu übersetzenden Onscreen-Texte können über 100KB betragen. Daneben müssen auch Schriften in den Hintergrundgrafiken oder Handbücher ins Deutsche übertragen werden. Dies kann schon einige Wochen in Anspruch nehmen, bevor das Ergebnis vom Hersteller wiederum freigegeben werden kann. Daß es auch anders geht, zeigt LucasArts bei Indys Desktop Adventures. Hier lieferte man gleich einen bequemen Translation-Editor an Funsoft/Softgold (siehe Bild). In Windows-Menüs wird die Übersetzung einfach eingegeben und automatisch in das Spiel implementiert.





AFTERLIFE: LUCASARTS' ERSTE SIMULATION BEFASST SICH MIT DEN ORGANISATORISCHEN PROBLEMEN IM JENSEITS.

Sheriffbüros und Goldminen nachempfunden sind. Wie allerdings die angekündigte Netzwerkoption für mehrere Spieler in den Spielablauf eingebettet werden soll, konnte uns Thorsten Neumann auch noch nicht verraten.

Afterlife: Das Jenseits im Griff

Das kurz vor der Fertigstellung befindliche Afterlife ist zugleich eine Premiere im Hause LucasArts. Erstmals kommt mit diesem „Jenseits-Manager" eine Management-Simulation auf den Monitor (siehe PCA 02/96). Als Beauftragter des Schöpfers übernimmt man kurzerhand die Organisation eines Alien-Jenseits, das sich in Himmel und Hölle teilt, und muß alle eintreffenden Seelen ihrer Bestimmung zuführen. Daß das mit den entsprechenden Einrichtungen, wie der Disco Infernale oder der Taco, ein höllisch himmlisches Vergnügen werden kann, versteht sich von selbst. Während man in Kalifornien an Afterlifes Feinschliff arbeitet, ist man in den Kaarster Büros von Funsoft/Softgold bereits damit beschäftigt, die deutsche Version vorzubereiten, die im Juli in den Handel kommen soll.

Neues aus deutschen Landen

Dabei ist die Lokalisierung von Computerspielen nur eines der Tätigkeitsfelder des deutschen Distributors. Im Auftrag der Spielefirmen werden in Kaarst Marketing, Public Relations, Verkauf und Vertrieb von langer Hand vorbereitet. Doch all die verkaufsfördernden Maßnahmen, so weiß man in den Chefetagen genau, wären nicht halb so wirkungsvoll, würde man die PC-Spiele nicht mit gehörigem technischen Know-how für den deutschen Markt gewissenhaft vorbereiten. So unterhält man mit dem Label Rainbow Arts eine eigene Entwicklerfirma (siehe Kasten Rainbow Arts: War Inc.) und eine bemerkenswerte Lokalisierungs- und Bugtestingabteilung. Dort kümmern sich ein Dutzend Angestellte und gut doppelt so viele freie Mitarbeiter um die Qualitätssicherung und die Erstellung der deutschen Versionen vieler PC-Spiele. Der dafür eingesetzte Aufwand und die Ergebnisse rechtfertigen so manche Verzögerung bei deutschen Versionen. Aufgrund der Pionierrolle bei der Spiele-Synchronisation dürfen sich Funsoft/Softgold und Rainbow Arts auf eine hierzulande unerreichte Professionalität stützen. Angefangen hatte alles mit der Disketten-Version von X-Wing, für die die eigenen Mitarbeiter hinter verschlossenen Türen noch selbst in das Mikrofon ihrer Soundkarte sprachen. Mit Day of the Tentacle folgte das erste komplett synchronisierte PC-Spiel, bevor man in Vollgas und Rebel Assault 2 die Kunst der lippensynchronen Vertonung beherrschen mußte. Mit den G+G Studios in Kaarst und einem Partnerstudio in Berlin hat man die technischen Abläufe bei Tonaufnahme und digitalem Schnitt inzwischen so optimieren können, daß andere Hersteller und selbst LucasArts an dem neuen System interessiert sind. Denn wofür die Tontechniker der Skywalker Ranch ganze acht Wochen benötigten, nämlich die Vertonung des Adventures Sam`n´Max, das schaffte man in Kaarst an nur vier Tagen. „Wir haben die Erfahrung gemacht, daß sich Schauspieler für solche Aufnahmen besser eignen als so mancher Synchronsprecher. Hier bekommen Sie nämlich keine bewegten Bilder vorgesetzt, sondern müssen sich blitzschnell in Charaktere und Situationen hineinversetzen können", erklären der Producer André Brehmer und Thorsten Neumann. Die dafür verwendete Studiotechnik basiert auf einem mit Hardwarekarten (Sound und Video) hochgezüchteten Macintosh-System, mit dem 16 feste und 56 virtuelle Tonspuren eingefangen werden können. Daß man in den G+G Studios inzwischen über den Austausch der zu klein gewordenen 10 Gigabyte-Festplatte nachdenkt, ist bei den Datenmengen der vier bis fünf zeitgleich laufenden Projekte nur zu verständlich (siehe Kasten Übersetzen ist nicht alles). Kurz vor der Fertigstellung oder schon in der Bugtesting-Phase befinden sich derzeit The Dig, Rebel Assault 2, Indy Jones and his Desktop Adventures sowie Afterlife. Und wenn man dem Kaarster Enthusiasmus bei Lokalisierung und Synchronisation einmal beiwohnen durfte, wird man es sich in Zukunft zweimal überlegen, eine frühe englische Version der deutschen Fassung vorzuziehen.

Christian Müller



DIE FUNSOFT-GRUPPE IN KAARST BIETET SPIELEHERSTELLERN AUS ALLER WELT MARKETING, PUBLIC RELATIONS, VERKAUF UND VERTRIEB AUS EINER HAND.

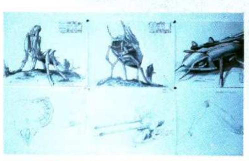


DIE G+G STUDIOS IN KAARST: MITTELS DES DEUTSCHEN AFTERLIFE-SCRIPTS WERDEN DIE SYNCHRONSPRECHER FÜR DIE DEUTSCHE VERSION DER LUCASARTS-SIMULATION AUSGEWÄHLT.

RAINBOW ARTS-WAR INC.

Schon seit einigen Monaten bastelt Rainbow Arts an dem echtzeitorientierten Strategiespiel WarInc. Das Win95-Produkt läßt den Spieler die Kontrolle über einen von fünf Industriekonzernen übernehmen, die sich auf fremden Planeten erbitterte Rohstoffkämpfe liefern. Dazu steuert man von einem Terminal aus zahlreiche Kampfroboter.







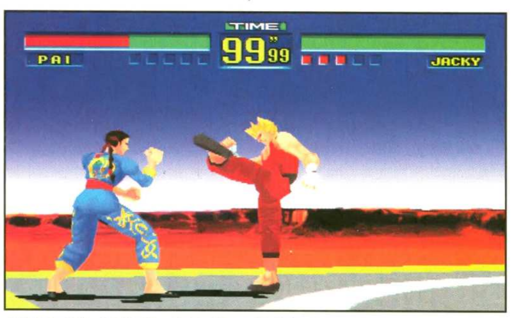
Virtua Fighter Remix

CHINESE BOXING

Bis vor kurzem mußte man sich zum Genuß gehobener Actionspiele noch in eine Spielhölle begeben oder auf eine 32 Bit-Konsole zurückgreifen, bei schneller und ruckelfreier Grafikdarstellung war der PC unterlegen. Doch Arcade-Feeling erscheint nicht mehr unerreichbar, wie die Konvertierung des wohl besten Prügelspiels beweist.

Beim Stichwort „Sega" denkt man zuerst an Konsolen wie den Mega Drive und Maskottchen Sonic, aber der erfolgreiche japanische Konzern produziert nicht nur Kinderkram. Spitzenspiele wie Daytona, Sega Rally und Virtua Fighter gelten als Referenz im gesamten elektronischen Entertainment-Berreich. Jene Titel wurden auch nahezu ohne Qualitätsverluste für die neue High-End-Konsole Saturn umgesetzt, deren Performance einem schnellen PC ebenbürtig ist. Umsetzungen sind prinzipiell machbar, aber gibt Sega damit nicht ein Verkaufsargument für den Saturn auf? Ob und wann es weitere Konvertierungen geben wird, steht noch nicht fest, alle PC-User dürfen sich auf alle Fälle schon einmal auf Virtua Fighter Remix freuen.

DIE AUFLÖSUNG IST IN SVGA SOGAR NOCH EINE SPUR BESSER ALS AM SATURN, ANSONSTEN EINE 1:1-KONVERTIERUNG.



SÄMTLICHE SPECIAL 3MOVES STEHEN VOLL ZUR VERFÜGUNG, MIT DER TASTATUR KOMMT MAN ALLERDINGS NICHT WEIT.

Home-Automat

Beat ´em Up-Spiele waren in der Vergangenheit am PC eher erfolglos. Allerdings darf man nicht vergessen, daß die Referenzen sich bislang auf FX Fighter und die neueste Fortsetzung von Street Fighter beschränken, die qualitativ äußerst blaß neben Virtua Fighter aussehen. Gleich vorweg, die Umsetzung ist ohne ersichtliche Mankos 1:1 gelungen. Natürlich benötigt man dafür enorme Rechenpower. Ein Pentium 100 mit 16 MB RAM und einer 2 MB-Grafikkarte sollte es schon sein, ansonsten wird sich der eine oder andere Ruckler nicht vermeiden lassen. Nennt man solche Hardware sein eigen, erübrigt sich zukünftig der Gang in die Spielhalle.



Hochwertig

Dieses Prädikat verdient normalerweise kein Prügelspiel, doch VF setzt sehr viel Taktik und Können vor den Sieg und nicht nur schnelle Reaktionen, wie man das von manch anderem Genrevertreter nur zu gut kennt. Dieses hohe Niveau erreicht VF durch die superbe Darstellung realistischer Moves, verschiedene Kampfstile und eine durchdachte Steuerung. Per Tastatur, Joypad oder -stick duckt, springt, geht oder läuft der Kämpfer. Mit zwei Knöpfen teilt er Faustschläge und Kicks aus, deren Höhe je nach Wunsch ausfallen. Angriffe gegen die Beine können im Knien, gegen Brust oder Kopf nur im Stehen durch einen dritten Knopf geblockt werden. Dazu kommen für jeden Charakter etliche Extra-Moves und Würfe. Hat man es erst geschafft, den Gegner von den Beinen zu holen, darf man noch einen oben draufsetzen, indem man dem scheinbar Wehrlosen ins Kreuz springt. Ist man selbst in einer derart ungemütlichen Situation, kann man sich nur seitlich wegrollen oder versuchen, einen ordentlichen Kick gleich während des Aufstehens beim Gegner zu landen. Die vielen Möglichkeiten lassen sich hier nur unzureichend beschreiben, auch über die unterschiedlichen Fähigkeiten der insgesamt acht Kämpfer erfahren Sie wahrscheinlich schon in der nächsten Ausgabe mehr.



MIT EINEM GEZIELTEN KICK MACHT JACKIE ZUNÄCHST DIE ARME PAI KAMPFUNFÄHIG,...



...UM DURCH EIN RING-OUT EINEN PUNKT AUF DER HABEN-SEITE ZU VERBUCHEN.

Alexander Geltenpoth

Voraussichtlich:	Pentium 90, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM
Technik:	VGA /SVGA/SB/CD-Audio
Multiplayer:	Zwei-Spieler-Modus
Sprache:	englisch, wenig
Hersteller:	Sega
Erscheint:	Juni

[x] Action [ ] Rätsel [ ] Strategie [ ] Wirtschaft

Diablo

SÜNDHAFT SCHÖN



HEISS! DER FEUERMAUER-ZAUBER IST BESONDERS EFFEKTIV, WENN DIE GEGNER DICHT IN EINEM GANG STEHEN.



DIE ENDGEGNER SIND BESONDERS GROSS UND SCHNELL, HIER EIN SKELETT MIT EINEM GEFÄHRLICHEN ZWEIHÄNDER.

Nach Warcraft 2 kommt von Blizzard gleich der nächste Fantasy-Hammer, diesmal allerdings kein Leckerbissen für Echtzeitstrategen, sondern eher für Action-Rollenspieler. Gleich vorweg, die ersten Einblicke in die spielbare Beta-Version waren recht vielversprechend.

Passend zum teuflischen Titel findet man sich im düsteren Dungeon wieder. Der Schein der Fackel erreicht kaum den Bildschirmrand, und genau an dieser Grenze krabbelt, kriecht, schleimt und klappert das neugierige lichtscheue Gesindel. Noch spärlich ausgestattet, macht man sich an die Arbeit mit Bogen, Schwert und Magie, bis wieder Ruhe herrscht in der Gruft. Früher oder später gelangt man auf einem von erlegten Monstern gepflasterten Weg zur nächsten Treppe, wo einen ein ähnliches Szenario erwartet, nur daß noch mehr Monster im Dunkeln lauern.

Teuflisch gut

In Diablo sieht man seinen eigenen Charakter und sein Umfeld aus der isometrischen Perspektive. Je nach mitgeschleppter Ausrüstung verlangsamen sich seine Bewegungen. Bei der Unmenge an blutrünstigen Monstern in der Nähe, nicht gerade ein aufmunternder Aspekt. Die Dunkelheit verschleiert das meiste Geschehen und wird nur hin und wieder durch einen Blitzschlag oder Feuerball aufgehellt. Im toten Winkel der Mauern werden diese semitransparent, so daß man trotz der schrägen Vogelperspektive jede Ecke erforschen kann. Abgesehen von den technischen Neuerungen scheint Diablo ein recht solides und Action-Rollenspiel zu werden. Man reinigt die einzelnen Stockwerke von kriechendem Gewürm, sammelt teils magische Gegenstände auf und gewinnt ordentlich an Erfahrung. Was hat also Diablo, was anderen Genrevertretern fehlt? Zum einen wäre da eine gekonnt aufgebaute Atmosphäre, der düstere Dungeon ist perfekt in Szene gesetzt. Zum anderen wurde die rundum schöne Grafik auch benutzt, detailliert Vorgänge wie das Bogenschießen und Zaubern darzustellen. Noch nicht ganz perfekt ist das sog. Light-tracing, die Übergänge von erhellten zu dunklen Bereichen sind noch etwas scharfkantig, aber vielleicht wird diese kleine Unzulänglichkeit noch bis zur Vollversion ausgemerzt.

Einsame Maus

Diablo läßt sich ohne Tastatur, allein mit der Maus spielen. Mit dem linken Knopf steuert man den Charakter zum angeklickten Platz, hebt dort etwaige Gegenstände auf und öffnet Türen. Außerdem wird so die Waffe in der Hand eingesetzt, immer wenn das Zielfeld von einem Monster besetzt wird. Ein Klick auf den rechten Mausknopf läßt unseren Helden den vorab ausgewählten Zauberspruch murmeln. Übrigens gibt es drei Charakterklassen, nämlich Krieger, Bogenschützen und Zauberer. Dazu muß gesagt werden, daß jede Klasse die gleichen Fähigkeiten besitzt, nur der Schwerpunkt ist eben ein anderer. Magier können also auch schwere Rüstungen tragen und Krieger zaubern.

Abwechslungsreich

Jeder Dungeon wird erst vor dem Spiel generiert und mit einer Auswahl von über 100 verschiedenen Monstern besetzt. Das Ergebnis ist ausnahmsweise wirklich so abwechslungsreich, daß wiederholter Spielgenuß garantiert bleibt. Nebenbei lassen sich gewisse Voreinstellungen treffen, die der Willkür des Computers Einhalt gebieten. Zu guter Letzt ist Diablo multiplayerfähig, bis zu vier Spieler über Netzwerk, Modem oder auch Internet dürfen mit- und gegeneinander antreten. Bis etwa Juni/Juli muß man sich allerdings noch gedulden, bis dahin haben die Programmierer von Blizzard auch noch eine Menge zu tun.

Alexander Geltenpoth



IM SCHUMMRIGEN DUNGEON ÜBERSIEHT MAN EINIGES.



DER MULTIPLAYER-MODUS VERSPRICHT SPANNENDE STUNDEN.

Voraussichtlich:	486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA/SB		
Multiplayer:	Modem, 4 Spieler	Sprache:	deutsch
Hersteller:	Blizzard	Erscheint:	Juni/Juli 1996

[X] Action [ ] Rätsel [ ] Strategie [ ] Wirtschaft

Down in the Dumps

ABGEDREHT!

Die Blubs, eine Alien-Familie im Miniatur-Format, havarieren mit ihrem Raumschiff ausgerechnet in einer riesigen Müllhalde auf der Erde. Ob sie jemals wieder ihr Raumschiff hinbekommen? Was Adventure-Fans da im August aus den französischen Haïku Studios erwartet, dürfte wohl zu den abgefahrensten Grafik-Orgien der Computerspiel-Historie gehören.

Die armen Blubs stürzen auf Mutter Erde hinab, weil sie nach einem Urlaubs-Trip mitten im All mit einer Horde sturzbetrunkener Rowdies zusammengekracht sind. Diese finden sich natürlich ebenfalls in dem stinkenden Abfallhaufen wieder und sabotieren sämtliche Rettungsversuche der Blubs auf das gründlichste. Sie steuern abschnittsweise gleich die gesamte Blub-Familie und müssen dafür sorgen, daß diese ihr völlig zerstörtes Raumschiff wieder startklar bekommt. Dabei haben Sie sich nicht nur der Attacken der anderen Weltraum-Gang zu erwehren, sondern kämpfen auch noch mit dem Ungeziefer einer handelsüblichen irdischen Müllkippe, als da wären Ratten, riesige Käfer, volltrunkene Penner usw. Das Ganze wird mit abgrundtiefem schwarzen Humor präsentiert, so daß Philips Media, über die Down in the Dumps in Deutschland erscheinen wird, zu Recht von einem Zeichentrickabenteuer für Erwachsene spricht.

Der Ahhh!-Effekt

Technisch ziehen die Haïku-Studios alle Register. Über 2.000 (!) Szenen wurden perfekt in SVGA gerendert, den Animationen sieht man die Entwicklungszeit von über zwei Jahren in jeder Phase an. Videosequenzen wurden nicht, wie bei anderen Adventures oft bemängelt, auf die skurrile Handlung aufgepfropft, sondern direkt in den Handlungsverlauf eingebaut. Das wirkt in keiner Phase des Spiels störend und sieht noch dazu phantastisch aus. Natürlich soll Down in the Dumps ebenfalls komplett in Deutsch erscheinen. Trotz all der Technik-Schwärmerei - und das ist umso erstaunlicher - wurde der Schwerpunkt der Entwicklung auf das Gameplay gelegt. Eine kinderleichte Point-and-Klick-Bedienung mit der Maus öffnet das Tor zu einer wahren Puzzle-Orgie, jedes einzelne davon auf mindestens zwei verschiedene Arten lösbar. Insgesamt bilden vier unterschiedliche Szenarien das Gerüst von Down in the Dumps, alle Handlungsstränge verlaufen dabei nicht linear, sondern parallel nebeneinander her, so daß es sich durchaus lohnen dürfte, das Adventure gleich mehrmals durchzuspielen. Nach dem ersten Blick auf die spielbare Version müssen wir auch eingefleischten Gegnern des Adventure-Genres dieses Spiel unbedingt ans Herz legen. Vormerken!

Auf der ECTS hatten wir die Gelegenheit, ein exklusives Interview mit den Jungs von Haïku zu führen. Klar, daß man uns dazu nicht lange bitten mußte:

PC Action: ***Warum habt Ihr ausgerechnet eine Müllhalde zum Schauplatz Eures Spiels gemacht, und wie kam es zu dieser Idee?***

Haïku: Wir wollten ein Spiel machen, das eben nicht typisch ist, keine Cyberpunk Space Opera. Innerhalb einer Müllhalde kannst Du alle Objekte gebrauchen, weil sie eben bekannt und leicht zu handhaben sind. Wir lieben es, den Blick des Spielers auf etwas zu lenken, was er kennt, geschieht so etwas durch die Augen kleiner Aliens, ist das natürlich noch wesentlich lustiger und spektakulärer. Du mußt nicht immer in die Ferne schweifen, um aufregende Dinge zu entdecken. Die klassischen Spielkonzepte waren wir einfach leid. Die Industrie ist noch jung, aber die Spiele handeln immer von denselben Dingen. Also haben wir uns entschlossen, etwas komplett anderes auf die Beine zu stellen. Außerdem ist Schmutz eine wirkliche Herausforderung für Computer-Grafiker.

PCA: ***Könnt Ihr uns etwas über die Geschichte von Haïku erzählen?***

Haïku: Hervè begann mit dem Programmieren 1983 für Loriciel und Ubi Soft. 1987 traf er Olivier und die beiden gründeten das Label Computer's Dream. Für Ubi Soft entwickelte man BAT 1 (1988 - 1989), Music Master (1990 - 1991) und BAT 2 (1991 - 1993) auf verschiedenen Systemen. Titel wie BAT 1 waren mit über 100.000 verkauften Exemplaren weltweit ein großer Erfolg. 1993 entschlossen sich die zwei daher, es





BEWEGEN SIE DEN CURSOR ZUM UNTEREN BILDSCHIRMRAND, ERSCHEINT DIE ICONLEISTE SAMT INVENTORY.



DIE BEZIEHUNG ZWISCHEN HUND UND JUNGE IST SELTSAM.



DIE JUNGS DER HAIKU STUDIOS PRÄSENTIEREN DOWN IN THE DUMPS STILECHT IN EINEM MÜLLWAGEN - WO AUCH SONST!

einmal auf eigene Faust zu probieren und gründeten die Haïku Studios. Bei Philips Media folgt nach Down in the Dumps noch Demon Driver, ein futuristisches Motorrad-Rennspiel mit dem Flair der 70er Jahre. Danach werden wir für Psygnosis The Island of Dr. Moreau herausbringen, das auf dem gleichnamigen Roman von H. G. Wells basiert.

PCA: ***Wo liegt nach Eurer Meinung der größte Unterschied zwischen DITD und „normalen" Adventures?***

Haïku: Zunächst einmal müssen wir da die echte 3D-Umgebung in SVGA nennen. Die Videosequenzen dienen nicht nur der Ausschmückung, sie sind ein Teil des Spiels und unterstützen das Szenario, ohne daß dabei die Spielqualität nachläßt. Das ganze Spiel enthält über 2.000 Animations-Gags, die Bedienung ist dabei wirklich einfach, und Du kannst tun, was immer Du für richtig hältst. Du kannst nicht sterben, und für jedes Rätsel gibt es immer ein paar verschiedene Lösungswege. Die vier einzelnen Comic-Storys verlaufen eher parallel als linear, Du kannst sie in jeder beliebigen Reihenfolge spielen, und wir garantieren für eine große Überraschung am Ende. Schließlich haben wir noch eine Video-Bibliothek eingebaut, so daß Du am Ende Deinen Freunden zeigen kannst, wie Du DITD gespielt hast.

PCA: ***Wow! Eines der wirklichen Highlights des Spiels ist für mich der deftige schwarze Humor, den man z. B. in der merkwürdigen Beziehung zwischen dem Jungen und seinem Hund deutlich sieht. Wie um alles in der Welt kommt Ihr auf diese Ideen, habt Ihr mitunter persönliche Erfahrungen eingebaut?***

Haïku: Hehe, manchmal können wir uns halt nicht beherrschen, und wenn wir dann die Töle sehen, können wir keinen Gag schreiben, ohne daß der Hund etwas abbekommt. Nein, im Ernst, wir lieben Hunde! Aber wir wollten eben kein Walt Disney-Spiel machen. Die Blubs sind eine normale, dumme Alien-Familie, nicht elegant, manchmal ganz nett und ziemlich häßlich. Die grünen Aliens sind auf keinen Fall schick, niemals freundlich und erst recht widerlich. Niemand ist nur schwarz oder weiß, wir bevorzugen Grau - ich glaube, genau deshalb sind alle so interessiert an DITD.

PCA: ***Euer Spiel sieht phasenweise so aus wie ein Hollywood-Comic. Seht Ihr irgendwelche Gemeinsamkeiten bei der Entwicklung von Filmen und Spielen?***

Haïku: Im Vergleich zu einem Film läuft das Designen eines Spiels völlig anders. Bei Haïku haben wir eine Engine mit den Namen Darwin entwickelt. Damit kannst Du Dir Deine eigene Welt zusammenbasteln, Dinge integrieren, testen, verändern. Um die Spielumgebung für Down in the Dumps zu erschaffen, haben zwei Leute über zwei Jahre hinweg ein Design-Dokument von über 2.000 Seiten zusammengeschrieben. Natürlich gibt es zum Filmemachen auch ein paar Gemeinsamkeiten, das Drehbuch z. B., einen Produktionsplan zu entwerfen ist sehr wichtig oder die ganze Organisation hinzubekommen.

PCA: ***Was glaubt Ihr, wie lange man spielen darf, bevor man jede der herrlichen Animationen zu Gesicht bekommen hat und die Puzzles gelöst sind?***

Haïku: Um das Spiel zu beenden, solltest Du rund 60 Stunden einplanen, vielleicht etwas mehr. Um alle Animationen zu sehen, brauchst Du länger. Im Spiel enthalten sind rund 50 Minuten Videosquenzen, wobei die eigentlichen Zwischensequenzen noch nicht mitgerechnet wurden, und rund drei Stunden der verschiedensten Animationen.

PCA: ***Vielen Dank für das Interview, wir freuen uns auf den August!***

Christian Bigge

Voraussichtlich:	Pentium 60, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA, CD-Audio, alle gängigen Soundkarten		
Multiplayer:	nein	Sprache:	deutsch
Hersteller:	Haïku/Philips Media	Erscheint:	August 1996

☐ Action ☒ Rätsel ☐ Strategie ☐ Wirtschaft

Aktuelles

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO



Sie scheint die Mutter aller Spiele-Messen zu werden. Erstmalig 1995 präsentierte sich die E3 in Los Angeles als der globale Brennpunkt für die elektronische Unterhaltungsindustrie. Und auch dieses Jahr wird sie alle Dimensionen sprengen, hat doch nahezu jeder Spielehersteller neue Produktvorstellungen in zweistelliger Anzahl angekündigt. PC Action ist für Sie vor Ort.

Spieletests

DIABLO



Schon der Blick auf die frühe Beta-Version in unserer Vorschau (S. 143) zeigte, daß uns mit Blizzards Action-Rollenspiel ein neues Highlight erwartet. Die beeindruckende isometrische 3D-Darstellung mit halbtransparenter SVGA-Umgebung und eine ausgefeilte Steuerung zeigen, wie sehr die Warcraft-Macher nach technischen Innovationen suchen. Der Frage, ob Diablo auch mit spielerischer Tiefe überzeugen kann, gehen wir im Spieletest in der nächsten PC Action-Ausgabe auf den Grund.

EURO ´96



Während hierzulande die Wellen um Bundesliga und Meisterschaftsschale in ungeahnte Höhen schlagen, ist es um die im Juni stattfindende Europameisterschaft noch recht ruhig. Dies könnte sich mit Gremlins Euro ´96 aber schlagartig ändern. Basierend auf der ran Soccer-Engine, werden die 16 Originalteams des Turniers geboten. Die schnellere SVGA-Darstellung, eine gängigere Steuerung sowie die verbesserten Torwart-Fähigkeiten könnten Euro ´96 ganz an den oberen Tabellenplatz der PC-Spiele-Liga bringen.

Spieletips

NORMALITY

Ganz auf dem Ego-Trip befindet sich Gremlins 3D-Adventure. Gänzlich aus der Ich-Perspektive spielen Sie sich durch eine abgefahrene Punk-Welt, in der Freiheit und Kreativität nach orwellschem Motto unterdrückt werden. Wie Sie die Stadt Neutropolis aus der Tyrannei der herrschenden Minderheit befreien können, erfahren Sie in unserer ausführlichen Komplettlösung.



SO ERREICHEN SIE PC ACTION

Anschrift
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Redaktion: PC Action
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

E-Mail
Christian Bigge:
CIS: 100536,3371
Internet: cnbigge@pcaction.de
Christian Müller:
CIS: 100440,1056
Internet: cnmueller@pcaction.de

Abobetreuung
(09 11) 5 32 51 79
Nur für Abobestellungen oder Fragen zum Abonnement, nicht bei technischen Fragen oder Tips & Tricks.

Leserservice
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Leserservice
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

Reklamation PC Action
Bei Reklamationen wenden Sie sich an:
Astat Media GmbH
Am Steinacher Kreuz 22
90427 Nürnberg
Reklamationshotline:
Montag bis Freitag,
14 bis 18 Uhr
(09 11) 30 50 30

Verlagsanschrift
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90403 Nürnberg

Geschäftsführer
Adolf Silbermann

Chefredakteur
Christian Geltenpoth

Stellvertreter des Chefredakteurs
Christoph Holowaty,
Christian Müller

Leitende Redakteure
Christian Bigge, Alexander Geltenpoth, Christian Müller (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)

Redaktion CD-ROM
Alexander Geltenpoth

Bildredaktion
Roland Gerhardt

Textkorrektur
Herbert Aichinger

Freie Mitarbeiter
Thilo Bayer (tib), Steffen Dralle (sd), Christian Ellrich (ce), Lars Geiger (lg), André Geller (ang), Thomas Gerhardt (tg), Peter Gunn (pg), Ingolf Held (ih), Raymond Kook (rk), Thomas Lorenz (tl), Gerhard Pöpl (gp), Uwe Schmidt (us), Thorsten Seiffert (ts), Uwe Symanek (usk), Klaus Vill (kv), Adrian Vogler (av), Andrea von der Ohe (avo), Stefan Weiß (sw), Thomas Wiesner (tw), Martin Wittek (maw)

Layout
Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Hans Strobel, Gisela Tröger

Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen
Stefanie Geltenpoth

Produktionsleiter
Michael Schraut

Vertrieb
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter
Roland Bollendorf

Druck
Christian Heckel GmbH
Nürnberg

Kopierservice Coverdisk
Astat Media GmbH

Abonnement
PC Action mit CD-ROM DM 79,90
Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.

Die PC Action 7/96 erscheint am 19. Juni 1996

Anzeigenkontakt:
Computec Verlagsbüro Nürnberg
Isarstraße 32-34 • 90 451 Nürnberg
Telefon: 0911 - 9 68 32 - 0

Media-Beratung:
Thorsten Szameitat -19
Wolfgang Menne -43

Disposition:
Tanja Kaiser -32

verantwortlich:
Thorsten Szameitat

Telefax: 0911-6 42 78 60
Compuserve: 101647,2432
D-Netz: 0 171 - 6 21 31 46

Anzeigenkontakt:
Computec Verlagsbüro Duisburg
Fax: (02 03) 3 05 11 34
Telefon: (02 03) 3 05 11 - 11

Verkauf
Thomas Kammer -51
Oliver Diemers -54
Thomas Diel -52

Disposition
Gregor Eicker -53

Anzeigenleiter
Thomas Kammer

verantwortlich für den Anzeigenteil
Thorsten Szameitat, Thomas Kammer

Anzeigenpreise
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 8, gültig ab Januar 1996